A sokoldalú PC magazin

# PC Format

www.pcformat.hu

# Díjkiosztó 2001

**FELTÁRVA!** Az év legjobb játékai, szoftverek, tartozékok és technológia.

## A 3D játékok jövője

Doom 3 • Unreal 2 • Wolfenstein
Örülj, ha GeForce-od van!

## Tribes 2

A gondolkodó ember visszavág!

## CD-tartalom:

**TELJES VERZIÓ** Secure Up 1.0 • Acid 2.0 Sonic Foundry • Mavis Beacon

**DEMÓ** Adobe Photoshop 6.0 • Poser 4

**JÁTÉKOK** Star Trek Away Team • Operation Flashpoint Desperados • The Settlers 4 • Summoner

benne: 2 CD
Telis-tele játékokkal, programokkal

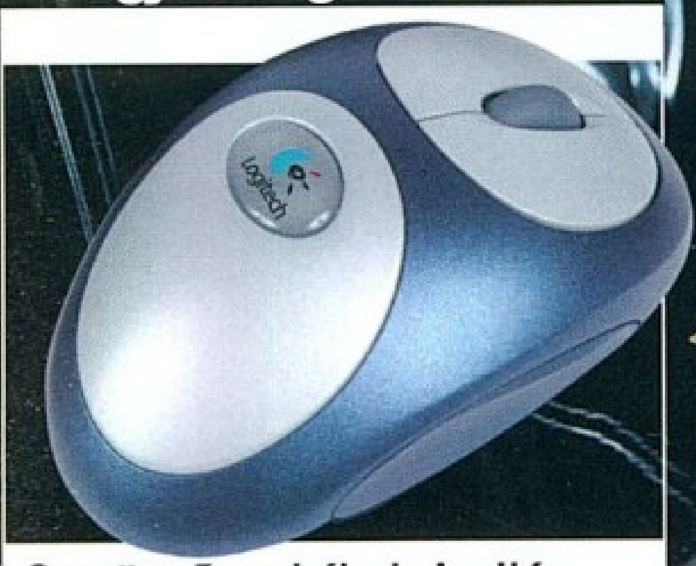
## Windows XP

**ELSŐ LÁTÁSRA!** Tényleg ez a legmegbízhatóbb operációs rendszer?

## HOGYAN...

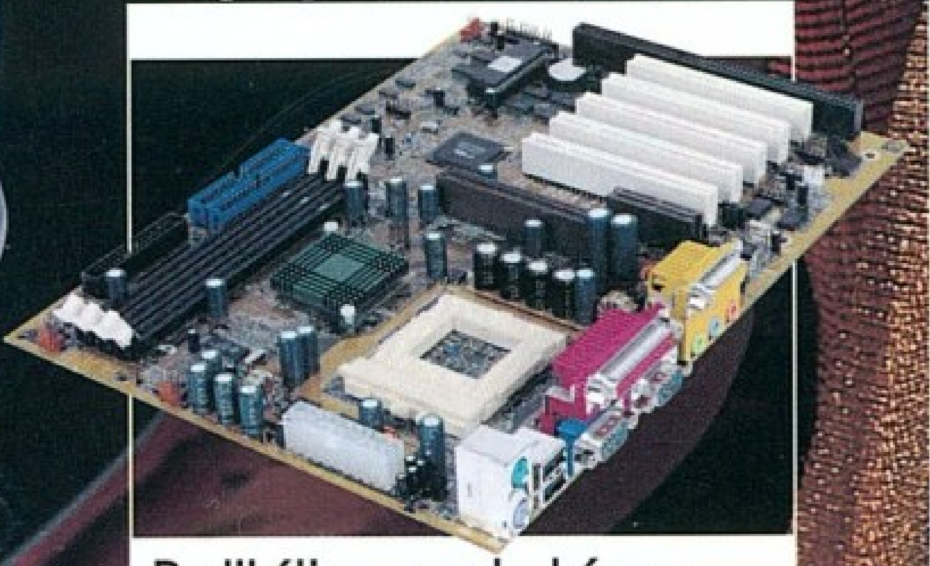
**JÁTSSZ** online?
**TERVEZD ÁT** Weboldalad?
**SZERKESSZ** saját zenét?
**KÓDOLJ** játékot BASIC-ben?

A legjobb egér



Se görgő, se kábel. A világ első optikai egere.

Alaplap tesztelve



Radikális upgrade, három változatban.

MP3-lejátszók



PC Format Szuper Teszt

Zene gigák mozgásban. Tizenöt MP3 teszt.

2001. Június • 1990 Ft
00017
united média


12/0.8 mg
kátrány/nikotin
Marlboro
adventure
collection
Forródrót: (06-80) 200-400
(A vonal ingyenesen hívható, és június 22-ig él)
Marlboro

## Bevezető

Nálunk még mindig – és mostantól megint havonta – ugyanaz a menő menü: a legjobb játékok, a legjobb cuccok és a legsirályabb programok. És ami a legjobb, azt díjazni kell. Sokan heteken keresztül rongyosra meresztették a szemüket, s bütykösre kattintgatták az ujjukat a *PCF* stábból, hogy utána hosszas vitákba bonyolódhassunk a nyertes tizenkettőről. Ebből lett a Díjkiosztó 2001.

Billy boy meglepett minket a *Windows XP*-vel, megdöbbentő ugyanis, hogy lefagyaszthatatlan, legalábbis a tesztek szerint. A hozzáértők szerint ez a legnagyobb upgrade, amióta a DOS-t grafikus felülettel látta el a Microsoft és elnevezte *Windows 1.0*-nak.

Az optikai egér kész bekattanás, merthogy nincs hozzá kábel. Volt már drót nélküli és volt már optikai is, de együtt a kettő még soha. Az ára persze még húzós, viszont naná, hogy megéri, ha a másik szobából is dolgozhatsz, ha elég nagy a monitorod.

A *Tribes* olyan játék, amiért a fanatikus rajongók a lelküket is eladják. Vigyázzatok, mert az ilyen üzleteket a Sátán köti, aki sohasem azt adja, amit ígért. A *Tribes 2* egyetlen hibája talán, hogy eléggé ijesztő technológiai ugrást tesz. Ha egy PII 400-nál gyengébb géppel a hónod alatt közeledsz hozzá, simán ki fog röhögni.

levelek@unitedmedia.hu

# Az e havi...

PC Format – A sokoldalú PC magazin





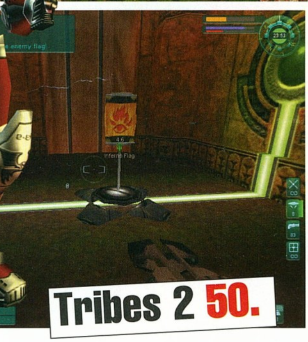
**No. 1 Játékosoknak!**





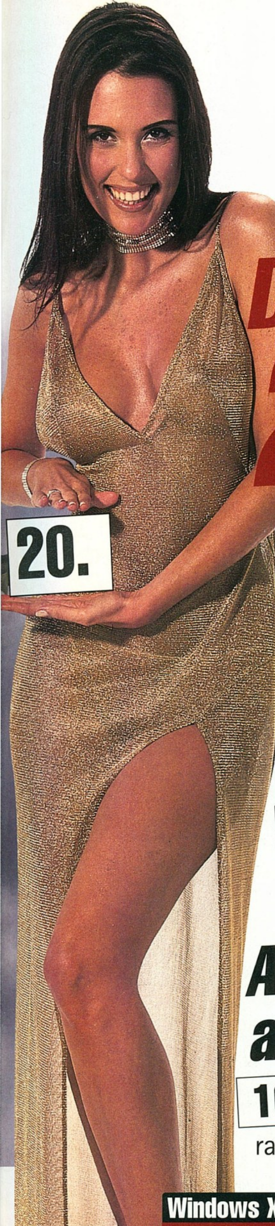












# PCF DÍJKIOSZTÓ 2001

**20.** Megint itt az idő, amikor az elmúlt hónapok legjobb PC játékai, szoftverei és technológiái megkapják a nekik járó elismerést.

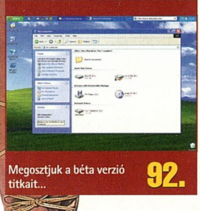
## Készülj a Hailstorm-ra!

**8.** Hogyan befolyásolja már most a Microsoft .NET stratégiája a szoftvertervezést...

## A zűrmajom és a peer-to-peer

**16.** Ebben a hónapban szőrös kis barátunk rendet rak a weben.

### Windows XP



Megosztjuk a béta verzió titkait... **92.**

### Valóságépítés




A legújabb 3D csomagok értékelése **97.**

# Látlelet

2001. Június
www.pcformat.hu

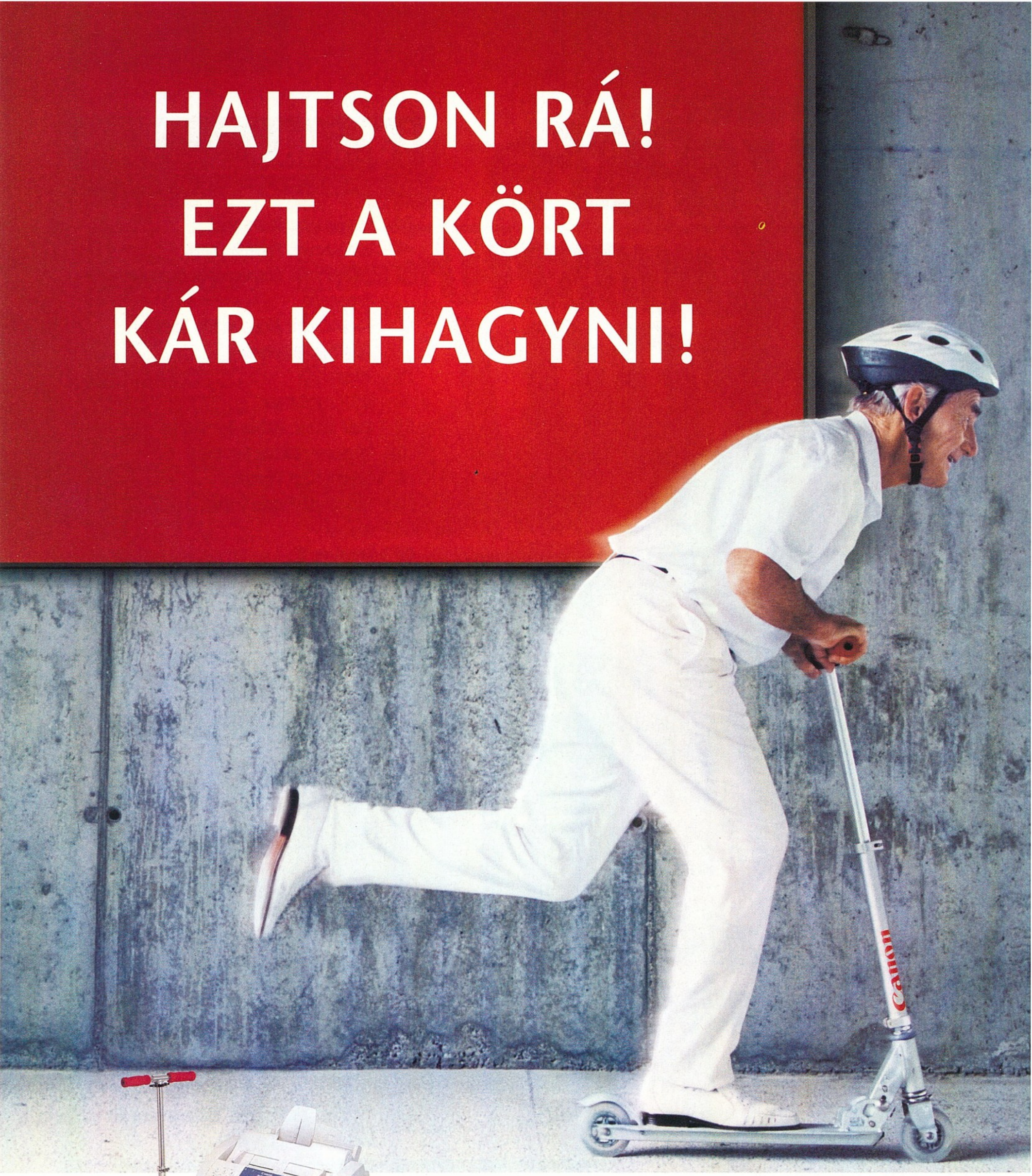
## Játszótér



## Próbák és Tesztek



**LAPOZZ!!!**






A képen látható tárgy illusztráció

MultiPASS C80

Vegyen lendületet a Canonnal, mely most minden megvásárolt MultiPASS* mellé egy rollert ad ajándékba. Keresse az Önhöz legközelebbi Canon márkakereskedőt, és érezze magát nyeregben. A MultiPASS nyomta faxol, szkennel és fénymásol is, és minde színesben. Tud ennél jobb munkaerőt? Ezt k lenne kihagyni!

*Az ajánlat a Canon MultiPASS C70/C80, valamint a Fax B210C/ B230C modellekre vonatkozik, amíg a készlet tart.

www.canon.hu

Canon

Imaging across network

• Canon Hungária Kft., 1131 Bp., Babér u. 5., tel.: 237-6055
Hivatalos márkakereskedők: • Interelektronik Kft., 1138 Bp., Újpalotai u. 10–12., tel.: 288-8080 • Delta Elektronik Kft., 1033 Bp., Szentendrei út 39–53., tel.: 437-5210 • Lézer Irodatechnika Kft., 1027 Bp., Be
József u. 8., tel.: 214-8090 • Műszertechnika Rendszerház Kft., 1107 Bp., Szállás u. 21., tel.: 432-9329 • Toner Kft., 1095 Bp., Mester u. 21., tel.: 215-1687 • Trendex Kft., 1117 Bp., Budafoki út 60., tel.: 463-70



# A félelmetes engine

**36.** Bepillantást adunk a 3D-s játékok jövőjébe.

## Rutin



## Mivel szórakozzunk? és Install








PC Format – A sokoldalú PC magazin
2001. Június
www.pcformat.hu



## A PC Format filozófiája

A PC Format célja, hogy segítsen eligazodni a számítástechnikai szórakoztatóiparban. Nem számít, miért vetted a PC-d. Legyen az oka játék, grafika, internet vagy zene, mi azért vagyunk, hogy segítsünk a legtöbbet kihozni a gépedből. Felkutatjuk helyetted a legjobb hardvereket, szoftvereket és játékokat. Azzal a biztos tudattal követheted ajánlásainkat és értékeléseinket, hogy – a lehető legobjektívebben – a kész, befejezett terméket vizsgáltuk – azt, amelyik a boltba kerül. Mivel mi is PC-tulajdonosok vagyunk, nekünk is érdekünk, hogy figyelemmel kisérjük a legfrissebb számítástechnikai fejlesztéseket, és megismerjük a legújabb hardvereket és szoftvereket. Mi ugyanazt az örömöt, csalódást és csodálatot érezzük, mint Te.

**Elérhetőségek:**
www.pcformat.hu

**Szerkesztői levelek:**
pcformat@unitedmedia.hu

**Technikai kérdések:**
pcformat@unitedmedia.hu

**Segítség a CD-melléklethez:**
pcformat.cd@unitedmedia.hu

**Előfizetés:**
pcformat@unitedmedia.hu
Lapozz a 72. oldalra vagy telefonon:
(1) 349 0016

**PC Format**
United Media Kft.
1021 Hűvösvölgyi út 54.

PCFormat A sokoldalú PC magazin

# Hírek

A pletykafészkek melegéből a szóbeszéd messze száll, hogy végül az újságok hírrovataiban landoljon.

## Mi a pokol az a HailStorm?



Gates a világuralomra törvén kezeit lassan felemeli, hogy sötét mágiával útjára indítsa a globális hókuszpókuszt.

Mielőtt a világ térdre borul a redmondi óriás előtt, mindenki azt szeretné tudni: mi az a HailStorm?

Ez úgy hangzik, mint egy távoli vágyálom a Delta tudományos magazin számítástechnikával foglalkozó riportjában, vagy mintha legalábbis a Mátrix kezdene felépülni – tudniillik arról van szó, hogy egyszer csak minden komputer képes egymással kommunikálni. Képzeljük el, hogy a naptárad információkat kaphat a *Word* dokumentumaidból és táblázataidból, avagy ráveszi a mobiltelefonodat, hogy dobja ki a szükséges telefonszámot, esetleg egy szöveges üzenetet a legközelebbi találkozód helyszínével és időpontjával kapcsolatban. Na és ha a Hotmail a naptárad postaládájába is tudna e-mailt küldeni, vagy akár felhívni a mobilodon? Nagyjából ez az alapötlet a Microsoft sokat emlegetett .NET stratégiája mögött: az operációs rendszerek egy olyan közös platformja, ahol a szoftvert nem adják el, hanem bérbe veszik, illetve az alkalmazások és az internet közti határ egyetlen tökéletes mátrixba olvad.

### Közös nyelv

Néhány alkalmazás már képes kommunikálni más termékekkel. Utazási oldalaktól kaphatsz e-mailt, ha a repülőgéped indulási adatai megváltoznak, azonban nem képesek utazási ütemtervet küldeni a naptáradba. Ám a .NET ezt is megoldaná. A .NET a Microsoft terve, hogy összecsatlakoztassa minden adatod, eszközöd és alkalmazásod az XML nyelv segítségével.

Álljunk csak meg. Eddig világos, de hol jön a képbe ez a HailStorm nevű a badarság? Nos, ez a másik aduász a Microsoft gigászi .NET paklijában. Ez teszi majdan lehetővé, hogy ne csak egyszer fizess a szoftvereidért, hanem még

**Nem olyan idétlenségekről van szó, hogy a hűtő tejet rendel, hanem mindennapi hasznos dolgokról.**

sokszor – akár minden hónapban. Ez a .NET első darabja, amit teljes egészében nyilvánosságra hoztak, és az élő béta teszt még az idén beindul. A Microsoft hivatalos oldala szerint „a tengernyi információt a HailStorm által könnyebben integrálhatjuk". A PC-den lévő kis információs szigetecskék elektronikus rendszerek milliárdjaivá integrálódnának, amelyek kommunikálnak egymással.

Nem olyan idétlenségekről van szó, hogy a hűtő tejet rendel, vagy az autó e-mailt küld, ha kifogy a benzin, hanem olyan ésszerű dolgokról, amelyek hasznosak is. A Microsoft szerint a HailStorm „az emberek köré szerveződik az egyes eszközök, alkalmazások, szolgáltatások vagy hálózatok helyett. A felhasználóknak megadatik a saját információik ellenőrzése és irányítása, miközben a személyes adatok védve maradnak, illetve a könnyű használat és a személyre szabhatóság még magasabb szinten lehetővé válik."

# A jövő hírnökei...

Néhány vállalat már dolgozik a saját .NET/HailStorm platformján. Itt egy kis betekintés közülük háromba.




**Az eBay és a HailStorm integrációja azt jelenti, hogy nem kell a jelszavakkal és böngészőkkel vacakolni.**

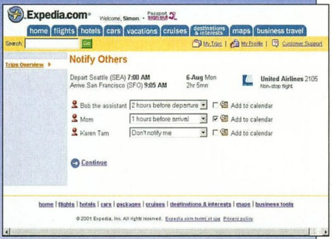
## eBay

Az eBay aukciós oldal azt reméli, hogy a Microsoft HailStorm szolgáltatás bevezetésével az árverezők valós időben követhetik az aukciókat, anélkül hogy minden alkalommal fel kellene csatlakozniuk az eBay weboldalára, sőt még PC-t sem kellene használniuk. Az MSN Messengeren alapuló azonnali üzenőprogramokkal figyelhetnéd az aukciók utolsó ajánlatait.

Az eBay azt is tervezi, hogy ha valaki túllicitált téged, üzenetet kaphatsz a PC-dre, a csipogódra vagy a mobilodra, s így sokkal egyszerűbb lesz új ajánlatot tenni, illetve az egész licitálást megnyerni. Ezzel együtt az eladók is több ajánlatot kapnának a kínált portékára. „Sokkal közvetlenebbül működhetnének közre az ügyfeleink, miközben nem kellene nekik mindig a honlapot vizslatni." – állítja az eBay.

## Expedia

Az Expedia utazási oldal többek közt jelszó hitelesítésre, MSN Messenger üzenetküldésre, illetve a szolgáltatásaik integrációjára akarja használni a Microsoft HailStorm technológiát. A honlap a messenger klienst dinamikus utazási információk és akciós ajánlatok megjelenítésére is alkalmazná. A HailStorm az egyes utazási ajánlatokat kommunikációs központokká alakítja, így mindenki kifejezetten csak a saját elvárásainak megfelelő utazási ajánlatokról kap értesítést. Az Expedia természetesen izgatottnak látszik a távlati kilátásokat illetően. „Az utazóknak nem kell több azért aggódniuk, hogy nem várják őket a repülőtéren, mert nem tudják mikor és melyik terminálba érkeznek. Az utazások tervezhetősége érdekében az Expedia azt a lehetőséget is biztosítja, hogy ismerőseink naptárukhoz igazodva is kapjanak úti ajánlatokat." – vélik a honlapon.




**A HailStorm könnyebbé teszi a nyaralások lefoglalását. De vajon megóvja-e az utazási irodákat a csődtől?"**




**Az Amex új HailStorm biztonsági rendszerével már nagyobb biztonságban lehet a 10 éves hackerektől.**

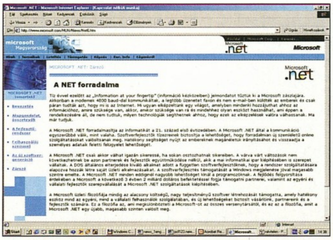
## American Express

A HailStorm segítségével az American Express a kártyatulajdonosoknak „még rugalmasabb és biztonságosabb internetes vásárlást" tervez nyújtani, mindezt magasabb színvonalú ügyfélszolgálattal kiegészítve. A kártyacég egy speciális kártyaolvasóval akarja az internetes vásárlást ösztönözni. Az a jelszó azonosítás segít az érvényesség ellenőrzésénél, amit a Hotmailnél is alkalmaznak és nemrég a .NET alapkövének nyilvánítottak. Az ügyfelek az azonnali üzenőprogramokkal is kaphatnak számlainformációkat és figyelmeztetéseket az esetleges visszaélésekről. „Ellenőrizhetik a kérdéses terheléseket, és visszahívást kérhetnek az American Express ügyfélszolgálattól. Nem kell azonban a vonalat tartva várakozni, mivel a partnereink a PC-ikre, csipogóikra vagy mobiljukra kapják az üzenetüket, amikor az ügyfélszolgálati munkatárs elérhető." – mondja az Amex.

## Micsoda élmény

A Microsoft azt ígéri, hogy a HailStorm segít azt nyújtani, amit ők .NET élménynek hívnak: „a .NET élmény sokkal személyesebb, integrált végfelhasználói komputeres interakció, XML webes szolgáltatásokat használva egy sor új intelligens eszközön keresztül." – lelkesít a cég promóciós anyaga. Charles Fitzgerald, a Microsoft egyik stratégiai igazgatója másképp fogalmaz: „A HailStorm lényege, hogy segítsen az embereknek összeilleszteni személyes hálózataikat, s az őket körülvevő technológia együttműködjön az ő érdekükben és az ő irányításuk alatt."

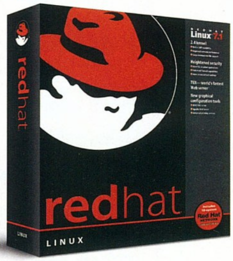
A Microsoft az eladásokat el akarja mozdítani a PC alapú szoftverektől a web alapú alkalmazások és szolgáltatások felé, s a HailStorm az a számlázó rendszer, amivel a vállalat kifizetheti szolgáltatásait. *PCF*




**A .NET új alapokra helyezi az informatikát: az egyirányú web-felhasználást egy összefogott, interaktív világgal váltja fel.**

## A szabadság harcosa!

**A vörös sapkások serege szabadít fel bennünket?**




A történet már jól ismert: lassan egy évtizede, hogy a finn Linus Towards az AT & T Corporation Unix operációs rendszerének továbbfejlesztésén dolgozgatott. Mikor a szoftvert már elég jónak gondolta, feltöltötte az internetre, hátha másokat is érdekel. A programozók százai – majd ezrei – hamarosan nagy lelkesedéssel vetették rá magukat a programra, hogy valamicskét pofozgassanak a Unix és Linus nevekből Linuxra keresztelt nyílt forráskódú operációs rendszeren.

A szellemiség a mai napig megmaradt, s a folyamatos fejlesztések eredménye sem maradt el. Bár a redmondi óriás összehasonlíthatatlanul nagyobb forgalmat generál adott idő alatt, mint a Linux-szal foglalkozó cégek, mégis, szakértők szerint ez utóbbi néhány esztendő múlva világszerte évi közel 100 milliárd dollárt gyümölcsözhet.

A mi szempontunkból azonban nem ez a lényeg. A Microsoft világméretű dominanciájától már most paranoiásan rettegő felhasználók a .NET stratégiáját meghallva bizonyára vadul elkezdenek ismerkedni a szoftverrel. Az ingyenes operációs rendszer éveken belül komolyan megerősödhet, és valódi alternatívát nyújthat a mindennapi felhasználók számára. Ha a technológia lehetővé teszi, hogy az illegális szoftverhasználatot hatékonyan szűrjék, bizonyára nagyon sokak térnek át a szabadság alternatívájára. A Szabad Szoftver Alapítvány szerint „a szabad szoftver a szabadság kérdése, nem az áré. A fogalom megértése végett a szabad beszédre, és ne az ingyen sörre gondoljunk... a felhasználóknak szabad futtatni, másolni, közzétenni, tanulmányozni, megváltoztatni és tökéletesíteni a szoftvert".

Az ingyenes Linux operációs rendszerekkel ugyanakkor vannak még gondok, hiszen ami mindenkié, az egyben senkié is: az operációs rendszerre kevesebb alkalmazást írtak és egyelőre írnak, illetve üzemeltetése egy kissé több szakértelmet kíván, mint egy Windows telepítése. De mint ahogy a Linux-felhasználók magyarországi egyesületének elnökének, Péter László vicces megjegyzését a HVG magazinban idézték: „A Windows használata könnyű, a program felhasználóbarát. A Linux viszont működik." – És tegyük hozzá: ingyenes!



# Disznóság

**Az e havi moslék adag...**

Május végén értesülhettünk róla, hogy a szoftverrendőrségként elhíresült Business Software Alliance (BSA) nevű alapítvánnyal kapcsolatban a Budapesti Igazságügyi Szakértői Kamara hivatalosan felhívta a hazai rendőrségi, ügyészségi és bírósági szervek figyelmét, hogy a BSA törvénysértő módon látta el szakértői tevékenységét.

Korábban hűvös borzongással olvashattuk: a „fekete öltönyös bsa ügynökök" (néhányan már csak így képesek gondolni rájuk) a rendőrséggel karöltve – a házkutatás eszközét sem mellőzve – vehemensen üldözik a végfelhasználókat (és nem a programmásolásból élő feketézőket!). Micsoda felderítési arány... minden belügyminiszter álma. Hisz' tegyük a szívünkre a kezünk, melyik az a PC-vel ellátott magyar háztartás, ahol nincs legalább egy-két másolt szoftver? Nem menekülnek a vállalatok sem: hatezer cégnek írtak levelet, arra kérve őket, hogy kitöltve küldjék vissza a diszkréten puhatolózó űrlapot, mielőtt a gyanú élesebben vetül rájuk. Áttúrták az Egis ezerkétszázas gépparkját, jártak és győztek az UPC-nél, hogy csak a legnagyobb kardcsörtetéssel járó akciókat említsük, de nem kímélik a számítástechnikai cégeket sem.

Mindezzel nem is volna baj, hiszen érthető, hogy mindenki a saját érdekeit képviseli. Még azt is elnézhetnénk, hogy az Alapítvány hatóságként jár el, szelíden fenyeget, a remegő lábú júzerek pedig a 8 év hűvös levegő gondolatától megborzadva rohannak a boltba a licencekért. Elvégre a törvény az törvény!

Csakhogy – amint az Igazságügyi Szakértői Kamarának feltűnt – a peres eljárások során egységes bírói gyakorlat híján kizárólag a BSA szakértői véleményei alapján születhettek bírósági ítéletek. Márpedig a BSA magát a szoftvergyártók (azaz a károsultak) érdekképviseleteként meghatározva autentikus és objektív szakértői szervezetnek tekinti.

De akkor tegyük fel a kérdést: ha ellopnák az autódból a kalaptartón pihenő bólogatós gumikutyát, vajon objektív szakértőként felkérhetnének téged, hogy a kártérítési per során te határozd meg a téged ért kár anyagi és erkölcsi mértékét?

# Mobilmánia



A legendák szerint a *Kígyó* a 9423. szinttől már lövöldözős játék.

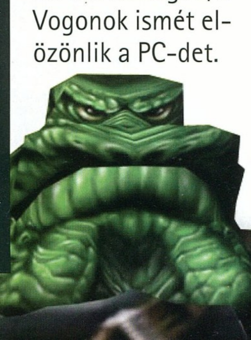
Mindig van valakinél egy mobiltelefon, ami az előadás közepén szólal meg.

Manapság a legtöbb moziban és színházban figyelmeztetnek, hogy ne felejtsd el kikapcsolni a mobiltelefont. De mivel a mobiltulajdonosok száma meredeken emelkedik, a zavaró mobilhangok nemhogy csitulnak, inkább sokasodnak. Jellemzően, az olasz templomok megkövetelik a mobilok kiszűrését, miután egy tavaly téli temetésen egy telefon megszólalt az elhunyt belső zsebében. Most az amerikai cégek új megoldással álltak elő az új vezeték-nélküli technológiát, a Bluetooth-t felhasználva. Az észak-karolinai BlueLinx kifejlesztett egy Q-Zone nevű eszközt, hogy megakadályozzák a telefonoktól, csipogóktól és PDA-któl származó zavaró hangokat. A Q-Zone „csendzónákat" hoz létre az irodákban, mozikban, templomokban, éttermekben és más egyéb nyilvános helyeken. Csupán telepíteni kell egy Q-Zone központi kapcsolót az épületben, és a rendszer automatikusan vibrációra állítja át a hangos csengést, amikor valaki egy Bluetooth eszközzel lép be az érintett területre. Nincs több zaj, nem kell többé a helyiségekben a mobiltelefonok kikapcsolásáért rimánkodni. A BlueLinx számára csupán az lehet a probléma, hogy a Q-Zone csak a Bluetooth kompatibilis telefonokkal működik, s még ha a technológiát a gyártók fokozatosan kezdenék is átvenni, nem garantálható, hogy minden telefonnal együttműködhet.

**www.bluelinx.com**

# Galaxis útikalauz stopposoknak

Ne ess kétségbe, a Vogonok ismét elözönlik a PC-det.



Számos okból szívesen részt vennénk egy időutazáson vissza a 80-as évekbe: a batikolt pólók, a nyolc napos kőbányai, a Neoton Família, és a Derrick krimisorozat... Ugyanakkor számos okból kifolyólag ennek épp az ellenkezője igaz, méghozzá nem utolsó sorban Douglas Adam féle *Galaxis* útikalauz stopposoknak című könyvsorozat miatt. És bár a szerző maga közvetlenül nem érintett az eredeti mű Pan Interactive általi digitális átdolgozásában, mégis Arthur Dent kalandjainak pergő és hű feldolgozását ígérik... egy 3D akció játékban!

A Pan H2D2 fejlesztői csapata nem valami agyzsibbasztó kalandjátékot akar készíteni, hanem olyan játékot, ami a *Mario 64*, a *Tomb Raider* vagy a *Zelda* riválisa lehet. A történetben – amely nagyjából az első könyvet követi – az összes eredeti karakter szerepel, köztük Ford Prefect, Marvin, Zaphod Beeblebrox és a Vogonok is. A H2D2 saját 3D motort fejlesztett ki ennek az alkotásnak, de még fontosabb, hogy a sajátos humor is nagy szerepet kap a jövő év elején megjelenő játékban.

**www.paninteractive.se**



**Agyzsibbasztó kalandjáték?**

# Adós, fizess!

## Mit tett a világgal a Napster?



Amikor a lemezipari dinoszauruszok az új évszázadra ébredve álmos szemmel lomhán feltápászkodtak, egyszer csak nem tudtak megbarátkozni a gondolattal, hogy bárki másolgathatja a dalokat valami internet nevű dolgon keresztül.

Visszagondolva történtekre, a Bertelsmann csoport kavarta fel először az állóvizet azzal, hogy elkezdte a Napstert óvatosan piszkálni. Mára mindnyájan mögé sorakoztak: az AOL Time Warner, a Bertelsmann és az EMI karöltve ültek össze a RealNetworks céggel, hogy létrehozzák a MusicNet online zenei szolgáltatást. A Yahoo! a Duettel társult, ami a Vivendi Universal és a Sony ivadéka. Még a Microsoft sem maradt ki a mókából az MSN Music bejelentésével.

**„Kérünk mindenkit a pénztárnál sorba állni, és a letöltésekért a kamatos kamatot is megfizetni…"**

Ha a RealNetworks képes lesz előhozakodni egy kalózkodás-biztos technológiával, akkor ezen a nyáron már mindnyájan közvetlenül az internetről tölthetünk le zenét. Ahogy ezt persze már eddig is mindenki tette, csakhogy ezután már fizetni is kell érte.

A mágikus szó az előfizetés: az online szolgáltatók fizetnek a MusicNet zeneszámainak használatáért, a közönséges halandók pedig nekik fizetnek azok letöltéséért. Nem rossz. www.musicnet.com

# Ki fizeti a révészt?

## Biztosan hamarosan átalakul a mai netes díjfizetési rendszer, de vajon hogyan?

Először ez év elején röppent fel a hír, hogy a Matáv az év közepére meg akarja szüntetni a 150 forintos kedvezményt, illetve több ügyfélnek már nem teszik elérhetővé a 4000 forintos Mindenkinek átalánydíjas telefont. Már a pletykát is akkora felzúdulás kísérte, hogy a magyar távközlési óriás nem győzte kiadni a cáfolatokat.

Azóta a parlament elé került az új hírközlési törvény, amely hatósági árassá tenné az internethozzáférés telefondíját, illetve internetes szolgáltatás esetén a telefonos díjak megosztását javasolja, azaz ekkor a távközlési szolgáltató köteles lenne a telefondíj bizonyos hányadát átadni az ISP-nek. Így, a telefonköltség megosztásából és a reklámbevételekből már az ingyenes internetszolgáltatók is fenntarthatnák magukat, de a fizetős szolgáltatóknak is csurranna-cseppenne valami. A kérdés az, hogy mennyi?

A bevételek megosztásáról az alku még nem született meg, ugyanakkor az *Index* portálon (www.index.hu) ismét felröppent az a hír, hogy júliustól a Matáv a Mindenkinek csomag és a 150 forintos kedvezmény megszűnéséről tájékoztatta az internetszolgáltatókat. Most is mindenki cáfolt, az értesülést senki sem erősítette meg, sőt a honlap fórumára meghívott Straub Elek, Matáv vezér kijelentette: „Változtatni csak akkor fogunk a mai konstrukciókon, ha ez a törvény előírásai miatt elkerülhetetlen... Szeretnék mindenkit biztosítani arról, hogy ha ilyen változtatásra esetleg sor kerül külső okok miatt, az internetezés költségei akkor sem fognak emelkedni, legfeljebb más konstrukcióban kell fizetni érte."
www.matav.hu

# Jedi őrület

## Szédült tempóban haladnak a sorozattal.



Jövőre megérkezik a mozikba a Csillagok Háborújának II. Epizódja. Az. epizód jelenleg az utómunkálatok fázisában van, a több mint 200 fős készítő csapat már szétszéledt, és már egy sereg nagyteljesítményű számítógépes munkaállomással dolgozzák fel a 14 hetes forgatás eredményét.

George Lucas rendező, és Ben Burtt vágó, minden nap leül egy AVID munkaállomás elé; a sok száz órányi leforgatott anyagból lassan formálva a filmet a végleges változattá. „Most a II. Epizóddal, ami teljes egészében digitális valóságában létezik, a vágás művelete nagyon leegyszerűsödik, a gondosan leltárba vett felvételek adatbázisba tárolásával csak egy kézmozdulat az egész." – magyarázza Burtt. – „Ezen kívül a digitális formátum hihetetlen rugalmasságot tesz lehetővé a felvételek összeállításában. A rendezőknek többé nem szab határt, hogy mit vettek fel a külső helyszínen. George a vágószobában rendez."

Az epizód befejezésének közeledtével Rick McCallum producer megjegyzi: „Nagyon célirányosan dolgozunk, teljesen be vagyunk táblázva. Pontosan tudjuk, mit csinálunk jövő pénteken, vagy az azutáni pénteken. Tudjuk, mit kell kapnunk a vágások befejeztével" Bár most még mindenki e rész befejezésére összpontosít, egy ember már a *Star Wars* eposz következő állomására tekint. „George elkezdett a III. Epizódról elmélkedni." – mondja McCallum. „Remélhetőleg szeptemberben elkezdjük a koncepcionális munkát, illetve a nagyobb jelentek animációit."
www.starwars.com

**Lucas, az Erő legyen veled, hogy a mesterműved mihamarabb befejezd.**




## Mérlegen a PC múltja, jelene és jövője.

A dotcom álomnak vége szakadt, a porban hever, és az utolsókat rúgja. Végül is azok a szörfözők döntötték romba, akik nem hajlandóak fizetnek olyasmiért, amit valahonnan le tudnak tölteni ingyen is.

Azonban számítástechnikai cégek egy csoportja most úgy gondolja, megtalálták a megoldást, hogyan tudnák ellenőrizni, hogy éppen mit tesz a PC-d, azaz, csak azt futtathatnád és jeleníthetnéd meg, amihez jogod is van.

Őrülten hangzik? Az elkövetkező szoftver és hardver szabványok magjába ilyen technológiát ültetnek a monitortól kezdve a perifériákkal kommunikáló portokig.

- A kontrollált audiot – ez nem MP3 – majdan a Secure Digital Initiative kezeli.
- A merevlemezgyártók keresik a módját, hogy megakadályozzák, nehogy jogtalan adatokat másolj a rendszerbe.
- A sík képernyők szabványai egy HDCP nevű másolásvédelmi rendszert tartalmaznak. Ez lehetővé teszi a tartalomszolgáltatóknak, hogy megakadályozzák illetéktelen képek megjelenítését a képernyődön. Ha a funkciót jogosulatlanul kikapcsolod, az adminisztrátor a távolból lekapcsolhatja a képernyőt.
- Az USB tervezett utódjába másolásvédelmet is beépítenek, így elvileg a jogtalan fájlok nem másolhatók a PC-dről, illetve a PC-dre.
- A Microsoft .NET stratégiájának sarokköve a digitális hitelesítés. Ezek az aláírások, igazoló kódok és termékaktiváló kulcsok megakadályozzák az illetéktelen használatot.

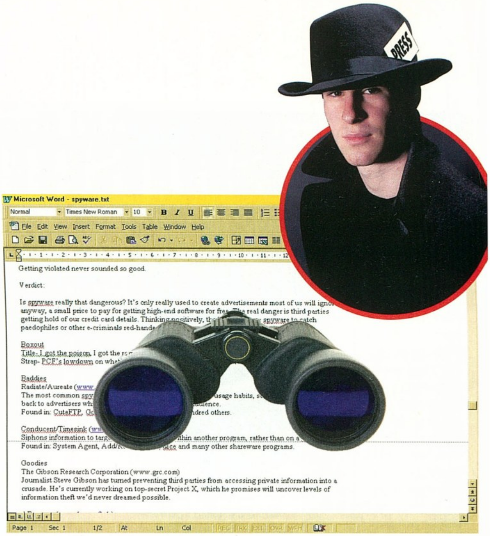
Röviden, a tartalom kontrollálásának egész infrastruktúrája épül fel egy nyílt PC-s szabvány köré. Sokaknak komoly fenntartásaik vannak a bizalom, az ellenőrzés, a központosítás, a külső beavatkozás és a szabadság tekintetében.

A szabadság mekkora hányadát kell valahogyan megőriznünk, hogy úgy használjuk a PC-t ahogy akarjuk, akkor amikor akarjuk. Hajlandóak vagyunk feláldozni többek közt a webet a profit oltárán? Tényleg a szigorúbb ellenőrzés a legjobb módszer a pénzkeresésre? És ha nem értünk vele egyet, vannak alternatívák? Biztos lehetsz benne, hogy hamarosan ez lesz az egyik legnagyobb vitatéma a számítástechnikában.

PCF NYOMOZÁSOK...

# Kémszoftverek

## Semmi sem maradhat titokban, a Nagy Testvér minden lépésed figyelemmel kíséri!




**Ne állítgasd a monitorod. Ne próbálj változtatni a böngészési szokásaidon. A reklámszakemberek figyelnek, és nem tehetsz ellenük semmit.**

IGEN, A NAGY TESTVÉR FIGYEL. VAGY HA ő nem is, a reklámszakemberek biztosan. Tudod, az online kalandozásokat a világháló sötét őrszemei pontosan figyelemmel kísérhetik, miközben az egészből észre sem veszel semmit.

A kémszoftver az egyik olyan szóösszetétel, amire mindenki felkapja a fejét, mielőtt még tudná, hogy egyáltalán mit jelent. Na és, mit jelent? Nos, attól függ kit kérdezel, de a hivatalos whatis.com verzió szerint: „Általában véve, kémszoftver bármilyen olyan technológia, ami segít információkat gyűjteni egy személyről vagy szervezetről az érintett tudta nélkül." Egy átlagos városi embert hetente ötszázszor figyelnek meg biztonsági kamerák (próbáld ki, és figyeld a kamerákat: meglátod milyen aprók, és milyen sok van belőlük). Így aztán különösen zavaró lehet, hogy tevékenységünk a weben sem marad rejtve.

**A kémszoftver gyakran úgy bújik meg az adott programban, mint farkas a réten a birkanyájra lesve.**

### Mire jó a kuki

Mindnyájan hallottunk már a cookiekról, és aki még nem tudta volna az ifjú csemeték hímtagját idéző szóról: a cookiek is a weboldalaknak segítenek információt tárolni rólunk. Azért tüstént kedhetnek viszonylag háborítatlanul a háttérben, mert nyíltan felvállalják céljuk. Nem úgy a kémszoftverek.

A leggyakoribb formula szerint a kis szoftverkód úgy bújik meg az adott programban, mint farkas a réten a birkanyájra lesve, majd tudomásod nélkül statisztikákat küld egy harmadik félnek a meglátogatott oldalakról, az IP címedről, vagy felhasználói szokásaidról. Az ilyen alkalmazások rendszerint a hirdetőket segítik olyan célzott hirdetések elhelyezésében, amelyekről azt hiszik, érdekelnek bennünket. Igen nagynevű programokban is megbújhatnak, például ilyen kémprogram eregeti mérges csápjait a *CuteFTP*-ben, a *Go!Zilla*-ban és a *RealPlayer*-ben is, amit meg is vádoltak a felhasználók zenehallgatási szokásainak titkos gyűjtésével.

### Mindenütt ott vannak?

830 programot tartanak nyilván, amikben valamilyen kémszoftver rejtőzik, de gyakorlatilag bármilyen programban előfordulhatnak. A legtöbbjük a fizetős verzió minden funkcióját kínáló ingyenes szoftver vagy shareware, de végül ezekért is megfizetjük az árat. Ez rávilágít a szörnyű igazságra: a kémszoftverek nem illegálisak. Eszerint ellenőrizhetetlenül áramlik az információ, ami valószínűleg sokkal többre szolgál a bannerek támogatásánál. Elméletileg minden otthoni PC élő szerverként működhet, információ hegyeket küldve rólad, amíg a netre csatlakozol. És ez még nem minden, hiszen ennek a sávszélességed is kárát látja.

Szerencsére az egyszerű jogi aktivistáknál nagyobb hatalmasságok is neheztelnek a 21. század kíváncsiskodó szoftverkódjaira: John Edward amerikai szenátor októberben terjesztette elő a kémszoftvereket ellenőrző törvényjavaslatát. Ha hatályba lépne, a gyártók kénytelenek lennének pontosan közzétenni, milyen adatokat gyűjtöttek össze rólad és hova küldték el őket, illetve szavatolniuk kellene a nagyobb biztonságot az adatok védelme érdekében. A legbiztatóbb az, hogy lehetővé tennék a felhasználóknak, hogy ha a törvény ellenére a magánszférájuk sérülne, akár 500 ezer dollárnyi kártérítést is követelhetnek. Sértettnek lenni talán még soha nem érte meg ennyire. PCF

## ÍTÉLET

Ilyen veszélyesek hát a kémszoftverek? Csak olyan reklámokhoz használják, amiket úgy is semmibe veszel. Nem nagy ár a remek ingyenes szoftverekért. A valódi veszélyt inkább a bankkártya adatokat lenyúlók jelentik. Gondolj bele, a kémszoftverek használhatók pedofilok, vagy más e-bűnözők leleplezésére.



## Nálad a méreg, és nálad az ellenszer

### A *PCF* feltárja, hogy mi leskelődik utánad, hogyan teszi, és hogyan tartóztathatod fel.

#### A rosszfiúk

**Radiate/Aureate**
www.radiate.com
A leggyakoribb kémszoftver, a felhasználói szokásokról küld vissza információkat a hirdetőknek, ami lehetővé teszi nekik célba venni online hallgatóságukat.
Hordozó: *CuteFTP, Go!Zilla, Getright* és néhány száz másik.

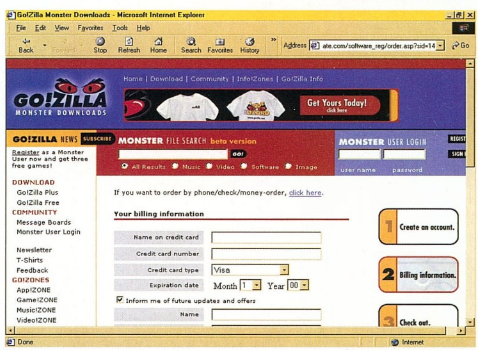
**Conducent/Timesink**
www.conducent.com
Ez a kémszoftver olyan reklámok számára szipkázza az információkat, amelyek nem weboldalon, hanem inkább más programokban tűnnek fel.
Hordozó: *System Agent, Add/Remove Plus, uIce* és még sok más shareware.

#### A jó fiúk

**The Gibson Research Corporation**
www.grc.com
Steve Gibson a privát adatok védelmét keresztes hadjárattá változtatta. A szigorúan titkos Project X-en dolgozik, s azt ígéri, hogy ezzel az adatlopást olyan szinten fedi fel, amiről nem is álmodtunk volna.

**AD-aware**
www.lavasoft.de
A Gibson elképzelésére alapuló program képes megtalálni és eltávolítani a kémszoftvereket.

**Infoforce**
www.infoforce.qc.ca/spyware
Naprakész lista a kémszoftverekkel fertőzött programokról.




**Óvatosan a *Go!Zilla*-val – néhány trükkös kémszoftver bújik meg benne! Ámbár ez nyilvánvaló annak, aki egy pillantást vet a honlap tetején lévő ijesztő szempárra.**







# IFA 2001 Berlin

Az új évezred első Internationale Funkausstellung szakkiállítása, az eddig beérkezett jelentések alapján rekordot dönt a kiállítás eddigi történetében. Augusztus 25-e és szeptember 23-a között 900-nál is több kiállítót várnak, több mint 30 országból a rendezők a berlini adótorony lábánál fekvő 160.000 négyzetméteres vásárterületre.

Az IFA 2001 világvásári színvonalon mutatja be a magánhasználatra szolgáló elektronikai berendezéseket: a szórakoztató elektronikát, a számítógépes játékokat, a mobil telefonokat és a legkülönbözőbb személyi számítógépeket. A kiállítás történetében először megrendezik a szolgáltatott tartalom, a programok és szolgáltatások széles körű bemutatóját is.

A fogyasztási elektronikai cikkek világpiacának ez évi forgalma 302 milliárd USA dollárra becsülhető. Ebből Európa 77 milliárd dollárral részesedik, ami hét százalékkal haladja meg a tavalyi mutatót.

A világpiaci forgalomból 56 százalék jut a szórakoztató elektronikai hardverekre, mint például televízió, hifi-berendezés, autórádió. További 37 százalékkal részesednek a magánhasználatú számítógépek és perifériák. 2.3 milliárd dollárt magán célú kommunikációs eszközökre, többek között mobil és vezeték nélküli telefonokra, fax készülékekre és üzenetrögzítőkre költenek el a világon.

A kiállítás szervezője szerint az iparág növekedési hullámának több oka is van: az általánosan jó gazdasági helyzet miatt több pénz áll rendelkezésre a magáncélú fogyasztásra. Serkentik az ágazat termékeinek keresletét az egyre kiforrottabb digitális termékek megjelenése, a technológiák és médiák összeolvadása, az internet megjelenése a háztartásokban, valamint az új alkalmazások és megoldások megjelenése. A vonzó újdonságokat felvonultató berlini IFA, szintén jelentős húzóerőt jelent a konjunktúra fenntartásához.

A 2001-es év kiállításán végre érdemben is megjelenik a digitális televíziózás. Bemutatásra kerülnek az időbeli folyamatok, az átviteli csatornák (műhold, kábel, földi sugárzás) és az ehhez szükséges készülékek, valamint az, hogy kinek miként és milyen haszna származik a folyamatosan frissített elektronikus műsorfüzetből vagy a televíziózás és az internet összekapcsolásából.

A fogyasztási elektronika teljes skáláját kínáló gyártók mellett önálló csarnokokban és területeken mutatkozik be a távközlés, az autós Hifi és a Hifi/HighEnd csoport is. A Hifi/HighEnd kiállítás egyébként a maga nemében a legnagyobb az egész világon.

A rendezvényt Gerhard Schöder német szövetségi kancellár nyitja meg augusztus 24-én – egy multimédia rendezvény keretében.

A belépőjegyek ára 25 DM, elővételben 22 DM. Újdonság, hogy az idén diákbelépők is válthatók 9,50 DM áron. (Ennek igénybevételéhez váltsátok ki a nemzetközi diákigazolványt.)

Ha tehetitek, látogassatok el erre a nyárvégi rendezvényre, amely a műszaki ötletek kavalkádjával, az információs társadalom felé haladó világunk trendjének és újdonságainak bemutatásával szünidei programnak sem utolsó.

Ha kedvet éreztek hozzá, hogy képes úti beszámolót készítsetek a kiállításról, küldjétek el szerkesztőségünkbe. A legjobb írást leközöljük.

# Tech tonik

Íme megint néhány megjelenés előtt álló kütyü, már csak azért, hogy belesajduljon a szívünk és tudatosuljon bennünk anyagi helyzetünk siralmassága.




## Sony Airboard

**Sony www.sony.com**



A Sony szerint az Airboard nem más, mint egy személyi televízió. A készülék igazából egy 10,4 colos színes érintőképernyő, amely vezeték nélkül kapcsolódik egy vevőberendezéshez. Az Airboarddal mindenfélét csinálhatunk: például internetezhetünk vagy tévézhetünk a lakás bármelyik pontjáról. Billentyűzet nincs, de a képernyő felismeri a képírásunkat és egyszerűbb egérműveleteket is értelmezni tud. A Sony reményei szerint az Airboard legalább olyan forradalmi termék lesz, mint a Walkman, bár a japán cég igazából még nem döntötte el, hogy sorozatban is gyártani fogja-e. Ha igen, kb. 1100 dollárt (kb. 330 ezer Ft) fog elkérni érte.

## iPAQ BlackBerry

**Kb. 120 ezer Ft Compaq www.blackberry.net**



Azt hitted, hogy végleg befellegzett a személyhívóknak? A Compaq mindenesetre másképp gondolja. Az IPAQ BlackBerry egy kétirányú kommunikációra képes személyhívó, amellyel üzeneteket küldhetünk és kaphatunk. A készülék a GPRS-szabványt használja: ez állandó kapcsolatot jelent, tehát nem a felhasznált idő alapján kell majd fizetni. Bár a BlackBerry nem nagyobb, mint egy pakli kártya, mégis teljes QWERTY-billentyűzete van. A készüléket a Research in Motion nevű kanadai cég fejlesztette ki, és egy 386-os chip dolgozik benne. A Compaq szerint a BlackBerry azért lesz sikeres, mert egyfelől kisebb, mint egy mobiltelefon, másrészt nem kell hozzá megtanulni egyik kézírás-felismerő működését sem.

## Telespree Voice-Activated Mobile

**Diceland www.telespree.com**



Azt ne mondja bárki is, hogy ez egy mobiltelefon! Pedig az. Ha valaki nem érti, miért nincs rajta képernyő, annak elmondjuk, hogy azért, mert kizárólag hangfelismerés alapján működik. A gyártó cég a Telespree-t egyszerű, kártyás rendszerű telefonként árulja – az egyetlen érdekesség tulajdonképpen csak az, hogy a kártya egyben áramforrásként is szolgál. Néhány éve még 100 ezer forintot is elkértek egy mobilért, ez a termék viszont az első eldobható készülékként hirdeti magát. A Telespree-t egyelőre nem próbálhattuk ki, de a Diceland szerint már elkészültek a működő modellek. Az első szállítmányok mindenesetre a nyár folyamán érkeznek az amerikai üzletekbe.

## Stowaway Keyboard

**Kb. 30 ezer Ft Think Outside www.thinkoutside.com**



A PDA-k hordozhatók ugyan, de a billentyűzet hiánya sajnos időnként nagyon bosszantó. Sok remek ötlet szállt már el amiatt, hogy hiába volt valakinél PDA, a kézírásfelismerés nagyon körülményesen működik. A Think Outside Palm Vx-ekhez ajánlott billentyűzete azonban végre megoldást jelenthet. A szerkezet kb. akkora, mint a PDA, így a cipelése nem okoz gondot. Ha viszont szükség van rá, egyszerűen csak szét kell nyitni, amikor is egy elfogadható méretű billentyűzet lesz belőle. Hosszabb szöveget persze ezen sem nagy öröm gépelni, de a legjobb ötleteinket végre utazás közben sem kell a fejünkben őrizni.




## RS-01 RoboDog

**Kb. 8,6 millió Ft Robo Science www.roboscience.com**



Aki látott már AIBO-t, ódákat zeng róla, de vajon a Sony kutyusa egy gyereket el tudna vinni hátán? Mert az RS-01 igen. Az új robotkutya agya egy Windows-t futtató PC, amely rádióhullámok révén állandó online kapcsolatban van a tulajdonos gépével. Automata üzemmódban a kutyus képes önálló cselekvésre és gondolkodásra, de ha akarjuk, mi is irányíthatjuk hanggal vagy a PC-ről kiadott parancsokkal. Ez a méregdrága, kézzel összerakott elektromos háziállat még arra is képes, hogy internetes kapcsolatot teremtve bárhonnan élőképet közvetítsen. Ilyenkor pontosan azt látjuk és halljuk, amit az RS-01 lát és hall.

## ElekTex Rubber Keyboard

**ElectroTextiles www.elektex.com**



A hordható számítógépek már ugyanúgy az közeljövőben egyre jobban elterjedő fejlesztések közé tartoznak, mint az internetes hűtők és a mikrohullámú robotok. Az ElekTex billentyűzetét borító 1mm vastag szövetréteghez elég csak hozzáérni, és a készülék máris érzékeli, hogy lenyomtunk egy gombot. A gyártó szerint a „gumibillentyűzetet" egyre gyakrabban építik majd a jövő ruháiba. Az ElextoTextiles egyébként már távirányítót, mobiltelefont és órát is kínál kabátokba, kesztyűkbe vagy karosszékekbe épített változatban. Ezek az olcsó, vezetékekkel varrott szerkezetek természetesen ugyanúgy moshatók, mint bármelyik textil.

## 320Mb CompactFlash

**Kb. 157 ezer Ft Memory Plus www.memorygold.com**



Az MP3-lejátszóknál még jelenleg is gondot okoz a tárolókapacitásuk szűkössége. Hiába van 64Mb-os memóriájuk, egy-két lemeznél többet ezekre sem lehet rámásolni. A Memory Plus 320Mb-os CompactFlash-kártyája azonban úgy tűnik, megoldotta a problémát. A CompactFlash-t már jó ideje használják digitális fényképezőgépekben és MP3-lejátszókban, de ennyi adatot még senki sem sikerült beléjük préselni. A 320Mb-os kártya már kapható, tehát aki sok zenét akar hallgatni jó minőségben, az már most megteheti, bár jó mélyre kell nyúlnia a pénztárcájába.

## Sendo Z100

**Sendo www.sendo.com**



Ez a háromsávos mobiltelefon már a jövő „okos telefonjait" idézi. A Z100-as alapja a Microsoft Stinger, a szoftvergyártó mobiltelefon-platformja, amely a közeljövőben számos nagy tudású, színes kijelzőjű, internetelérésre és PDA-funkciókra is képes készülék lelkét fogja adni. A Sendo telefonja a világ legkisebb és legkönnyebb háromsávos mobilja: mindössze 99g-ot nyom. TFT-kijelzője 65 ezer színárnyalatot tud, a szoftvere pedig MP3-akat és WMF-eket is le tud játszani. Van itt minden: USB-s infrakapcsolat éppúgy, mint RS-232 kompatibilitás és Multimedia Card memória. Ez az első olyan telefon, amelyet kimondottan a 2.5 és 3G-s széles sávú hálózatokra terveztek.



Illusztráció: Eddie Bowe

# Zűrmajom és a...
# Peer-to-peer



A peer-to-peer hálózatszerkezet eredménye egy egyre nagyobb és gyorsabb Internet. Zűrmajom ezúttal rendet rak a Weben.

TAPASZTALTÁL MANAPSÁG VALAMI ÚJAT AZ Interneten? A Világháló néhány hónapja még egy rakoncátlan birodalom volt, amelyet senki nem tudott megzabolázni, és csak kevesen látták át. Mindenki úgy vélte, hogy a törvények nem vonatkoznak egy olyan rendszerre, amely kontinenseket és bíróságokat köt össze – amikor a naiv politikusok, vagy a demagóg érdekcsoportok Website-ok bezárásáért vagy az MP3-ak betiltásáért lobbiztak, a netguruk csak mormogtak egyet, és gúnyos mosollyal ráncolták a szemüket.

Most azonban hallatlan dolog történt – a törvény utolérte az Internetet. A Napstert perek sora sújtja. Egy bíróság szerint a **Madonna.com** cím egy lemeztársaságot illet meg. Az ISP-k pedig az első mukkanásra lezárnak egy-egy site-ot.

Az történt, hogy amikor az Internet elüzletiesedett, egyúttal központosult is. Bár eredetileg az Internetet olyan sokfelé ágazónak tervezték, hogy még egy atomtámadásnak is ellen tudjon állni, a mai dotcomok szobányi szervereken futnak, s ezeket egyetlen kapcsolóval – vagy egy bírósági végzés lobogtatásával – le lehet vágni a Világhálóról. Ha valami rizikós, ellentmondásos, vagy bűnözéssel kapcsolatos jelenik meg a Neten, a törvény rögtön lesújt a kiszolgálóra.

### A Web Vadvilága

Van azonban egy olyan technológia, amely visszaszerezheti az Internet régi dicsőségét. Neve peer-to-peer (társ-társ) hálózat-felépítés – a hackerek, szólásszabadság-aktivisták és a privátszféra védelmezői még talán meg is szédültek kicsit ennek láttán. A p2p lehetővé teszi ugyanis, hogy az emberek állományaikat központi szerver nélkül cserélgethessék. Amikor az Internetet feltalálták, a rákapcsolódó számítógépek egyetemi gépekre voltak kötve. Amikor azonban a nagyvilágban elterjedtek a

**Egyetlen ember sem kontrollálja a p2p hálózatokat, akármilyen kiterjedtek is azok.**

Pentium 75-ös gépek és a 14,4 kbps modemek, az állóvíz felkavarodott. Mivel a felhasználók PC-i csak rövid időre kapcsolódnak a Nethez, a hálózat hamar egy „egy-a-sokhoz" médiummá vált a „sok-a-sokhoz" szerkezet helyett, amilyet tervezői eredetileg akartak.

A p2p mindezt a feje tetejére fordítja. Amikor egy p2p hálózathoz kapcsolódunk, PC-nk a hálózat egyik csomópontja lesz. Az adatok gépről gépre szállnak az Interneten át, s nincsenek központi szerverek, amelyeket le lehetne csapni. Ez azt is jelenti, hogy egyetlen ember sem kontrollálja a p2p hálózatokat, akármilyen kiterjedtek is, akármire is használják őket. A politikai kiáltványoknak, illegális MP3-aknak, kalózszoftvereknek és a pornónak köszönhetően ezek olyanok, mint az Internet a fénykorban.

### Peer-to-peer példák

A leghíresebb p2p hálózat a Napster. A zenecserélgető program jókora jogi felzúdulást okozott. Működése: PC-nk átnézi a Napster adatbázisát, s egy másik géphez kapcsolódik, majd a merevlemezre tölti le a számokat. A Napster a p2p egyik úttörője, de ez nem az eredeti p2p. A rendszer architektúrája már önmagában is kritikára adhat okot – néhány kaliforniai szerver, semmi több. Bár a dalokat egyének cserélgetik, a keresési mechanizmus a Napster szerveren alapszik.

A két legnagyobb p2p hálózat a Freenet és a GNUtella. Ezek akkor tűntek fel, amikor napvilágot láttak a Napster galibájáról szóló hírek, s rögtön magukhoz vonzottak milliónyi fájlcserélgetőt. Decentralizált architektúrájuk miatt nem lehet őket „bezárni".

### GNUtella

A GNUtella egy rejtélyes nyílt forráskódú projekt volt egészen addig, amíg a Napster-rajongók ezrei ki nem kiáltották MP3-játszóterük alternatívájának. Ez nem is egy szoftver, hanem egy kommunikációs nyelv. Sokféle kliens (pl. BearShare, Gnotella, Toadnode) kapcsolja a PC-t a GNUtella rendszerre. Amikor először indítjuk el GNUtella kliensünket, az egy másik GNUtella-s géppel lép kapcsolatba, s köszönésként pingel egyet. Az a többi, általa ismert GNUtella host ▶

adataival válaszol. PC-nk ezekkel is kapcsolatba lép, és folyamatosan kapja a válaszokat. Ezt ismételgetve a gépünk felépíti magának a hálózat és a többi csomópont térképét.

A GNUtella kliensek lelke egy kereső-engine. Tegyük fel, hogy a tavaszi lendülettől hajtva a Kámaszutrát keressük. Amikor beírjuk, hogy Kamasutra, a kliensünk megkérdi az összes többi GNUtella csomópontot, hogy vannak-e megegyező dokumentumaik. Mindegyik megnézi, visszaküld egy választ, és továbbküldi az üzenetet az összes, általuk ismert csomópontnak. Hamarosan az egész GNUtella hálózat összekapcsolódik.

Míg a Napster a számok szűrője miatt csak döcög, a GNUtella az MP3-őrültek Mekkája.

## Freenet

A Freenetet, amely egy régebbi és komolyabb p2p rendszer közlemények és GYIKok megtalálására, általában egy lapon említik a GNUtellával. Ez azonban a Napstertől és a GNUtellától is különböző módon működik. Ahelyett, hogy mások merevlemezén matatnánk, az állományokat a Freenetre kell feltennünk – ez pedig sok percig is eltarthat. Ez sokkal inkább egy nyilvános közeg, mint egy fájlmegosztó eszköz. Valójában a Freenet alapötlete sokkal érdekesebb, mint a tartalma. A Freenet mantrája a cenzúra-ellenesség. A rendszer névtelenséget biztosít. Ha itt publikálunk egy dokumentumot, biztosak lehetünk benne, hogy senki nem akadályozhatja meg annak szabad terjesztését, és nem jön rá, hogy honnan ered az állomány.

A Freeneten az adatok csomópontról csomópontra mennek, és folyamatosan egyre közelebb kerülnek a célállomáshoz. Fontos tudni, hogy mindegyik gép csak a szomszédairól – arról a néhány gépről, amelylyel közvetlen kapcsolatban van – tud. Amikor egy csomópont átadja a fájlt a szomszédjának, nem tudja, hogy az hová kerül aztán. A fájl akár számítógépek százain is áthaladhat, de meg is állhat a következő

> **Ha a Freeneten publikálunk egy dokumentumot, biztosak lehetünk benne, hogy senki nem akadályozhatja meg annak szabad terjesztését.**

gépnél. A továbbítók nem tudják meg, hogy mi van a fájlban. Ez tudatos, hiszen senki sem tudja befolyásolni, vagy cenzúrázni a fájlt, illetve annak útját.

A fő különbség, amely elválasztja a Freenetet a GNUtellától és a Napstertől, az, hogy nem kereshetünk rajta. Ahhoz, hogy megkeressünk egy dokumentumot, tudnunk kell annak kulcsát, egy többtucatnyi karakterből álló hadovát. „A Napster egy kereső, a Freenet pedig nem" – mondja Adam Langley, a Freenet 17 éves társszerzője. „Érdekes lenne a decentralizált keresés, de még nem jöttünk rá, hogyan is működhetne ez." Tehát annak ellenére, hogy a Freeneten remekül publikálhatjuk dokumentumainkat, a szolgáltatás MP3-letöltésre gyakorlatilag alkalmatlan.

Langley lelkesen hangsúlyozza a Freenet két aduját, az anonimitást és a bizalmat: „A GNUtellát használva nincs garancia arra, hogy a keresett információt megbízható forrásból kapjuk-e meg." A Freenet kulcsai ellenőrzőszámok – matematikai vízjelek –, amelyek az általuk jelölt dokumentumra mutatnak. A Freenet így ellenőrizni tudja, hogy a fájlt nem változtatták-e meg. „Van olyan GNUtella program, amely vírusokat terjeszt" – teszi hozzá Langley – „Tegyük fel, hogy ez felismeri az 'xyz' keresését, válaszul pedig elküldi az xyz.exe fájlt, amely vírusos. A GNUtella egy adó-vevő, a keresései pedig minden csomópontot érintenek." Langley szerint az is gond, hogy a sok felhasználó miatt lassul a rendszer. „Az adó-vevő jellegű keresésnek megvannak a maga határai, és a GNUtella kezdi elérni ezeket."

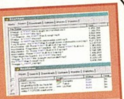
A Freenetes címek egyik fő gondja a „Slashdot-effektus", amely arról kapta a nevét, amikor a **Slashdot.org** hírsite-on szereplő site-ok összeomlottak a forgalom miatt. „Minél népszerűbb egy webes információ, annál nehezebb hozzájutni ehhez" – érvel Langley. A Freenet ezzel a problémával úgy küzd meg, hogy az adatokat cache-eli a felhasználók gépein. Az olyan adatok, amelyek többeket érdekelnek, jobban elterjednek a rendszerben, és több PC-n raktározódnak el. A kevésbé népszerű adatok pedig törlődnek a csomópontokból, majd végül az egész Freenetről. „A különbség a kevésbé népszerű és az érdektelen információk között itt elég fontos. A kevésbé népszerű adatokat sokan nem kedvelik. A Freenet nemigen törli le ezeket, mert az a többség uralmához vezetne. Az érdektelen adat viszont olyan dolog, amely iránt senki sem érdeklődik. Lehet, hogy ez jó, lehet hogy ez rossz, de senkit nem érdekel" – mondja Langley. „Ha egy szerző fent akarja tartani dokumentumait a Freeneten, csak annyit kell tennie, hogy időnként letölti és esetleg újra felteszi az állományokat." PCF



## Kapcsolódjunk be

**Íme, az öt legjobb p2p hálózat. Hogy működnek, és mire valók?**

### GNUtella

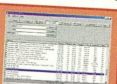


**http://gnutella.wego.com**
**Legjobb kliens:** BearShare (www.bearshare.net)

A BearShare a GNUtella használatának legkönnyebb módja. Fájlokat kereshetünk, tölthetünk le, oszthatunk meg mindenkivel, aki tagja a GNUtella globális peer-to-peer hálózatának. Minden fájltipust támogat ez a felhasználóbarát szoftver. A Quality of Service jelző azt mutatja, hogy mennyi ideje vannak fent a csomópontok, ebből láthatjuk, milyen esélyünk van a sikeres letöltésre.

- **Prók:** Könnyen használható, még a Napsternél is jobb.
- **Kontrák:** Nem anonim. Néhányan szeretik megőrizni névtelenségüket.
- **A legjobb erre:** MP3, pornó keresése

### Napster



**www.napster.com**
**Legjobb kliens:** Napster (www.napster.com/download)

A Napster segítségével MP3 fájlokat kereshetünk mások merevlemezén. A rendszerre nemrég szűrő került, hogy ne lehessen letölteni jogvédett anyagokat. Néha lehet rajta eredetileg elírt című számokat, de a Napster már csak árnyéka korábbi önmagának.

- **Prók:** MP3-ak korlátlan letöltése. Pl. vannak rajta reggae-számok ismeretlen előadóktól.
- **Kontrák:** A szűrő azt jelenti, hogy fondorlatosnak kell lenni a kereséskor.
- **A legjobb erre:** MP3 keresése.

### Hotline



**www.hotlinesw.com**
**Legjobb kliens:** Hotline Connect (www.hotlinesw.com)

A Hotline segítségével olyan gépekhez kapcsolódhatunk, amelyeken szintén Hotline szerverek futnak. Egyszerű, elegáns alkalmazás, amellyel újrakezdhetjük a le- és feltöltést, chatelhetünk és kereshetünk. A Hotline a Web egyik legtitkosabb dolga – kliense csak 1Mb RAM-ot használ, így mellette kedvünkre multitaszkolhatunk.

- **Prók:** Kis kliens, könnyű használat, nehéz lekövetni.
- **Kontrák:** Tudnunk kell a Hotline szerverek címeit.
- **A legjobb erre:** Benézni, hogy mit találunk.

### Freenet



**http://freenet.sourceforge.net**
**Legjobb kliens:** Fproxy

Az Fproxy a böngészőnkön keresztül léptet fel a Freenetre. A rendszer teljesen decentralizált, emellett intelligens routing és cache funkcióval is rendelkezik, amelyekkel a kéréseket jobban tudja kezelni. A Freenet nem osztja meg a fájlokat a merevlemezünkre, hacsak magunk nem szúrjuk be oda őket. Keresni sem lehet a Freeneten – a letöltéshez tudnunk kell a kulcsot.

- **Prók:** A dokumentumokat nem lehet levenni a teljesen anonim Freenet rendszerről.
- **Kontrák:** Nincs kereső, a kereséshez pedig szükség van a kulcsra. Szürke tartalom.
- **A legjobb erre:** Kényes .doc fájlok keresése

### Mojo Nation



**www.mojonation.net**
**Legjobb kliens:** Mojo Nation (www.mojonation.net)

A p2p hálózatok egyik nagy lépfenéje az, amelyet a Mojo site „a szegények tragédiájának" hív, vagyis amikor valaki többet szed le, mint amennyit feltesz. A Mojo különb ezeknél a rendszereknél, hiszen lehetővé teszi, hogy CPU-idővel, vagy fájlokkal keressük meg azt a kreditet, amelyet később fogyasztásra használhatunk.

- **Prók:** Jófajta p2p rendszer, amely elítéli a szabad letöltést, és ösztönöz a feltöltésre.
- **Kontrák:** Nem lehet szabadon letölteni. Érdemes valamit bedobni a közösbe.
- **A legjobb erre:** Gyakorlatilag bármi.

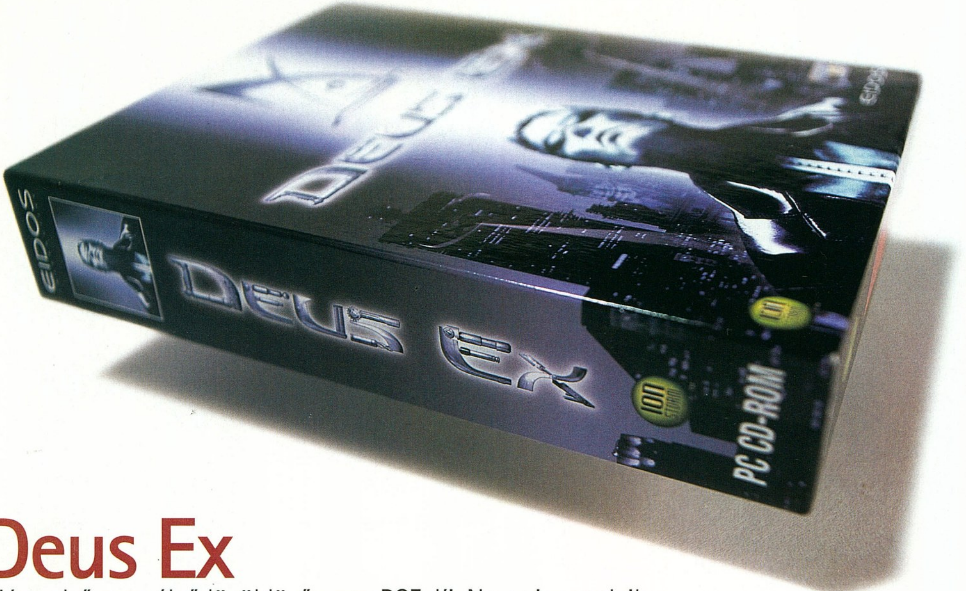

munkaeszköz
MOTOROLA
TIMEPORT
TIMEPORT 250
internet
hangvezérlés
vibrahívás
www.motorola.hu
MOTOROLA



# PCFormat Díjkiosztó 2001

## Az év legjobb játékai, technológiái és szoftverei

# Játékok: Első személyű




# Deus Ex

Négy első személyű lövöldözős, egy PCF díj. Na, vajon melyik „Deus Ex" nevű játék győzött?...

Ⓕ Automex Kft. Ⓘ http://www.automex.hu Ⓣ (1) 461 5700 Vélemény: 95%

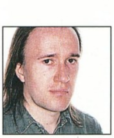
Az elmúlt 12 hónap összes első személyű akciójátéka közül az egyik kimagaslóan jobb a többinél – a stílus legjobbja a *Half-Life* óta, és bizonyosan még hosszú ideig etalonként szolgál a hasonló szellemben fogant játékok számára.

Hogy mit csinál jól? Egy szóban – mindent. A lélegzetelállító akciókról a halálos, lángszórókkal felfegyverzett tengerészgyalogosok, nano-technológiával kibővített gépfegyverek, és hatalmas, páncélozott harci robotok gondoskodnak. Ha inkább a lopakodást szereted, a *Deus Ex* erre is kínál lehetőséget: segítségedre lesznek az árnyékok, valamint a lézeres célzókészülékkel felszerelt távcsöves puskák, amelyekkel már 200 méterről leszedheted a gyanútlanul járkáló őrszemeket. Emellett még van számítógép-feltörés, valamint stratégiázás. A kategória befutói szintén rendelkeznek ezen felsorolt tulajdonságok egyikével-másikával, de mindent egyszerre csak egy játéktól kaphatsz meg.

PC Format GYŐZTES 2001

És ez a játék olyan kidolgozott, interaktív környezettel szolgál, ahol a számítógépek használhatók, akárcsak a New York-i metróhálózat – egy olyan környezettel, ahol elolvashatod a földről felszedett újságokat... amelyek előző napi tetteidről tudósítanak.

És ha még az sem volna elég, hogy a játék tökéletesen ötvözi ezeket a külön is élvezetes elemeket, egy olyan összetett, csavarokkal teli, és nagyszerűen kidolgozott történetbe csomagolták, amelyhez hasonlóval nem találkozhattunk még akciójátékban. Olyan kérdések merülnek föl, mint az, hogy kinek is dolgozol valójában; hogy a bátyád valóban áruló lett-e. Lépésről lépésre keveredsz bele egyre mélyebben egy hatalmas összeesküvésbe, amelyben még a hírhedt *Illuminati* is csak kispálvás szerepet kapott. A *Star Trek: Voyager* szintén lebilincselő történetet mesél el – azonban, ahogyan azt már a PC Formatban is elmondtuk, „Azért nem *Deus Ex*..."



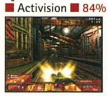
### A bírák szava...

Miből lehet észrevenni, hogy az év játékával játszol? „Könnyű" – válaszolt Tony – „Mikor a barátnőd elcipel vásárolni egy átjátszott éjszaka után, és azon kapod magad, hogy üresen bámulsz az áruház előtti bank-automatára... És rémülten veszed észre: egy pillanatig komolyan fontolgattad, hogy a leszedett pénzből meg kéne venned azokat a fegyver-kiegészítőket, amit nemrég ajánlgattak a feketepiacon." Megtörtént.

## Dobogósok még...

### Quake III: Team Arena

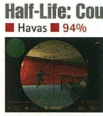
■ Activision ■ 84%



Döbbenetesen gyors 3D engine, szívroham-közeli sebességérzet, többjátékos mészárlás – a *Quake III Arena* erre készült. A *Quake II: Team Arena* csak javít ezeken a tulajdonságokon... A játék minden egyes részletét tovább csiszolták addig a pontig, amikor már gyakorlatilag lehetetlen bármit is tökéletesíteni. Új, ínycsiklandó módokat adtak hozzá, egy teljesen új terepkezelő rendszerrel, aminek segítségével a kinti csaták is megvalósulhatnak; mozgásérzékelő aknákat; végezetül négy különböző csapatjáték-módot. A *Deus Ex* védjegyének számító mélységet az idSoftware ugyan képtelen megteremteni, de egy biztos: zseniális lövöldözős játékokat készítenek.

### Half-Life: Counter-Strike

■ Havas ■ 94%



Már több, mint egy éve, hogy a *Counter-Strike* elindult azon az úton, hogy egy kevéssé ismert, ámde annál zseniálisabb kiegészítőből a világ legnépszerűbb többszereplős lövöldözős játékává váljon. Már az elején lehetett azonban tudni, hogy valami különleges készül: „Nehéz volt megkülönböztetni a csapattagokat az ellenségtől" – emlékezik Dave Bradley – „gondolkozni kellet, ahelyett, hogy ész nélkül lövöldöztél." És nem is a távoli jövőben játszódik: mai környezetben lehetsz terrorista vagy kommandós.

A kezdeti stádium óta a játék egyre csak javult; minden egyes új bemutató-verzió többet kínált az előzőnél. A dicsőség ugyan mulandó, de jelenleg a többjátékos stílus királya a *Counter-Strinke*.

# Játékok: Stratégia




# Giants: Citizen Kabuto

A felek felsorakoztak a csatamezőn; de vajon melyik stratégia lesz a győztes?

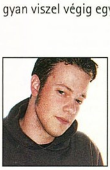
Ⓕ Interplay Ⓘ http://www.interplay.com Vélemény: 93%

A döntéshozatal ebben a kategóriában majdnem ökölharcba fulladt a zsűri, máskülönben egészen civilizált tagjai között. A *Shogun* – emlegették sokan – szinte tökéletesen szimulálja a háborút (amire az alcíméből is rá lehetne jönni), míg a *Giants* ebből a szempontból labdába sem rúghat. Végül a *Giants: Citizen Kabudo* puszta szórakoztató volta döntötte el a csatát. Az játék különböző szereplőinek (Meccaryn, Delphi, Kabudo) irányítása egyszerűen színtiszta szórakozás. A lélegzetelállító látvány nem csak a szemnek kedves, hanem egy kidolgozott világ benyomását is nyújtja.

De hogy stratégia-e? Ez bizony lényeges kérdés, de igencsak problémás eldönteni a jelenleg használatos stílusbesorolásokkal (amelyek kezdik érvényüket veszteni a *Deus Ex*-hez és *Black And White*-hoz hasonlóaknak köszönhetően). A *Giants*-ben komolyan meg kell terveznéd, hogyan viszel végig egy adott pályát, nem csak a közvetlen fenyegetésekre kell koncentrálnod. Megpróbálsz keresztülrontani rajta, elkerülve a csatát, amikor csak lehet? Esetleg lopakodnál? Vagy inkább komótosan haladsz végig a szigeten, minden lehetőséget és forrást felhasználva, hogy megtisztítsd azt? Hűséges Mecc társaid irányítgatása – és az a képesség, hogy alkalmanként építhetsz egy-egy bázist is – volt a fő tényező döntésünkben, bár úgy tűnhet, hogy ezek nem tartoznak a játék lényegesebb jellemzői közé.

PCFormat GYŐZTES 2001

Attól függetlenül, hogy ki miként határozza meg az ominózus „stratégiai" játékok műfaját, a *Giants* lebilincselő, szórakoztató, és emellett üdítő változatosságot jelent a többi játék mellett. Bár nehéz összehasonlítani az *Earth 2150* hagyományos, komoly hozzáállását a *Giants* fergeteges humorával és poszt-modern utalásaival, nem lehet kétséges, hogy e négy játék közül melyik az, amely a leginkább újszerű és emellett élvezetes is.



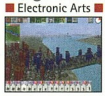
## A bírák szava...

„Tetszik, hogy a *Giants*-os Delphi szinte meztelen," – lelkesedik Alex Cox – „Valamint az is, hogy ez az egyik legmulatságosabb játék, amihez valaha is szerencsém volt – nem kevés angol humorral fűszerezve. Talán nem rendelkezik a *Deus Ex* zsenialitásával, de nem sokkal marad le attól." A kategóriában szereplő játékok változatos stílusa sem könnyítette meg a zsűri dolgát. „Akárhogy is nézzük" – foglalta össze Cox – „egy jó játék mindig is jó játék marad, bárhová is sorolod be." Ámen.

## Dobogósok még...

### Shogun: Total War

■ Electronic Arts ■ 91%



Tavaly nyáron beteljesedett minden háborús játék-rajongó álma: határtalan 3D tájak, (szó szerint) ezernyi katona, kiegyensúlyozott élethűség – ezek a *Shogun* védjegyei, és ezek tették világsikerré. A középkori Japánban játszódó történetben – nem meglepő módon – egy hadvezér szerepét kapod, és a többi vezetővel kell megharcolnod az ország irányításáért. A nagyléptékű stratégiai térkép és a taktikai csaták valóban a totális háború hangulatát adják vissza – hogy akkor miért is nem győzött a *Shogun*? Nos, a teljes élethűség néha hátráltató tényező: az ilyen méretű seregek kézben tartása nem egy egyszerű feladat, és néhány csata már-már dühítően nehéz. Természetesen azért kíváncsian várjuk a Creative Assembly új projectjét...

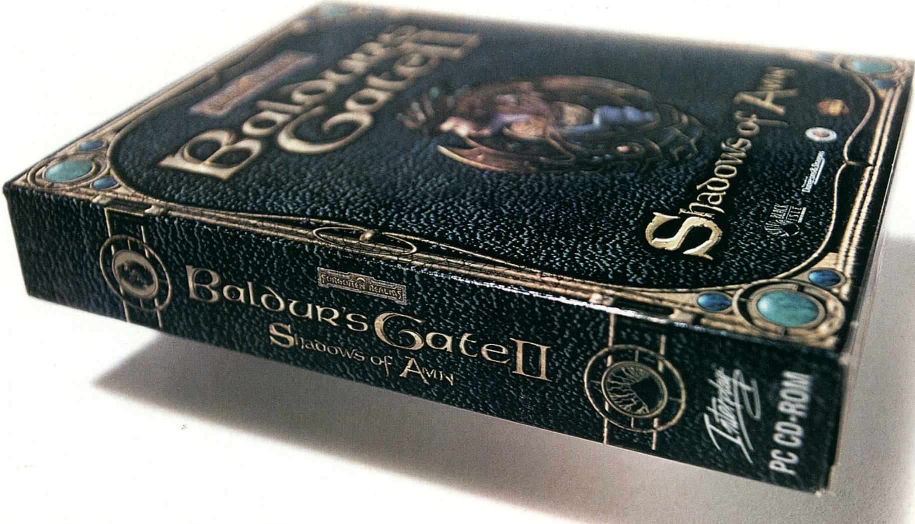
### Ground Control

■ Havas ■ 89%



Tavaly nyáron leesett az állunk, mikor megláttuk ezt a kis szépséget. Szerencsés módon a *Gound Control* belső tulajdonságai is említésre méltók: bár nincs erőforrás-kezelés, a kemény taktikai kihívások kárpótolnak mindenért. Az irányításod alatt álló egységek viszonylag kis száma ellenére az egységek szakaszokba tömörülnek – részletkérdés, mondhatnád, de ennek eredményeképpen a csaták gyorsak és akciódúsak. A nagy gonddal megírt küldetések tartogatnak néhány drámai pillanatot is; a *Ground Control* egyetlen gyenge pontja a történet, ettől eltekintve azonban mindenkinek csak ajánlani tudjuk.

# Játékok: RPG és kaland




## Baldur's Gate II

Mikor kardokról és varázslatról beszélünk, csak egy maradhat...

Ⓕ Interplay Ⓘ http://www.interplay.com Vélemény: 94%

Ebben a kategóriában nem sokat lehetett vitázni. Az a dicséretözön, amivel a tesztelőnk bombázott minket, lehetetlenné tett bármiféle ellenállást. A *Baldur's Gate II* alapvetően hagyományos játék. Számos tulajdonságát megtartotta az első részből, s emellett sikerrel ötvözi a feszült történetet, az utolérhetetlen hangulatot, a sokak által alábecsült, ámde mégis magával ragadó grafikát, és azt a fajta logikai csapat-szerepjátékot, amelytől minden tisztességes RPG-rajongó heves szakállsimogatásba kezd. A legfontosabb azonban az elismerésre méltó mélysége: hihetetlen újrajátszhatósága (a legtöbb küldetés két módon is befejezhető, sőt, néhányba csak bizonyos jellemű karakterek kezdhetnek bele) miatt minden RPG rajongónak kötelező darab.

És hogy mennyi időbe telik befejezni? Nos, Ross két hónapot töltött azzal, hogy a lehető legtöbb mellék-küldetést végigvigye, mielőtt végigjátssza, és állítása szerint ez mintegy 200 órájába került (bár szereti hangoztatni, hogy ez nem ment egyéb munkái rovására...). Ami a legfontosabb, a Bioware fejlesztőgárdának sikerült ugyanazt a magas színvonalat fenntartani a játék egészén keresztül; a forgatókönyvtől a szereplők hangján át a küldetések és a környezet kivitelezéséig. A készítők odafigyeltek minden kis részletre: még a labirintusok legeldugottabb és legjelentéktelenebb részei is egyediek, saját névvel rendelkező szereplőkkel és a helyszínre jellemző tárgyakkal. Emellett a páratlan kanadai fejlesztőcsapat eddig még nem hagyta cserben a játékosokat. Ennek két oka lehet: az első a nagy létszámú csapatok (egy játékon akár 50 ember is dolgozhat egyidejűleg), amelyeknek köszönhetően rengeteg új ötlet gyűlik össze és biztosított a folyamatos tesztelés; a második pedig talán még fontosabb: a fejlesztők játékok iránti olthatatlan szenvedélye. A Bioware csapatra tökéletesen ráillik a jelmondat: „Játékosoktól, játékosoknak".

PCFormat GYŐZTES 2001



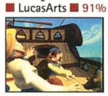
### A bírák szava...

„A *Baldurs's Gate II* minden, amire vágytam – és mindez egy dobozba csomagolva!" – kiáltott Ross. Szakállas PRG-megszállottunk a stílus szakértője, gyakorlatilag mindent végigjátszott, amit ebben a kategóriában csak kiadtak. És akaratát keresztülvitte annak ellenére, hogy Dave a négyes számú *Monkey* játékra esküdözött égre-földre: hiába zengett dicshimnuszokat, Ross csak ennyit válaszolt : „De hát gondolkozz, ember... ez a *Baldur's Gate II*!" Ezek után vitának nem volt helye.

## Dobogósok még...

### Escape From Monkey Island

■ LucasArts ■ 91%



A *Monkey Island* sorozat mindig is a hagyományos stílusú kalandjátékok zászlóvivője volt – nem ok nélkül. Okos, nem túl nyilvánvaló fejtörők keveredtek egyedi humorral, amelynek eredményeképpen még ma is játszható a sorozat bármelyik része. Az *Escape From Monkey Island* – mely negyedik a sorban – sem szakít ezekkel a hagyományokkal, és a koktélhoz még egy új összetevőt is ad: a harmadik dimenziót. A bejárható terület hatalmas, de a játék készítői tettek róla, hogy ne legyen céltalan fel-alá mászkálás. Az eddigi részek rajongói értékelni fogják a párbeszédekben található visszautalásokat és a karakterek új külsejét, bár az előbbi problémát okozhat azoknak, akik még nem játszottak *Monkey Island* játékkal.

### Diablo II

■ Havas ■ 90%



A játékosok és újságírók egyaránt két csoportra szakadtak e játék kapcsán; egyrészt, a *Diablo II* egy milliós példányszámban elkelt, könnyen érthető, magával ragadó RPG; másrészt viszont sekélyes, leegyszerűsített, ismétlődő, hiányzik belőle a hangulat és az egységes történet. Minden attól függ, hogyan tekinted – önálló termékként vagy olyan játékokkal való összehasonlításban, amelyekkel a készítők sosem akarták összehasonlítgatni. A közérthetőség az erős oldala: a *Diablo II* alapjai hihetetlenül egyszerűek, de azok számára, akik szeretnek mindent fölfedezni, mélységet is kínál. Az online kooperatív mód pedig hatalmas sikert aratott a játékosok körében, így az eredmény egy nagyon élvezetes RPG.

# Játékok: Szimuláció




## The Sims

Ki hitte volna, hogy egy játék a mosogatásról és a munkába menésről ilyen sikeres lehet?

Ⓕ Electronic Arts Ⓘ http://www.ea.com Vélemény: 93%

A *The Sims* minden eddigitől különbözik: se vér, se foci nincs benne. Az ember-szimuláció tavaly indult el a siker útján, hogy aztán hetekig vezesse a slágerlistákat, és még két küldetéslemez is megjelent hozzá: a *Livin' It Up* és a *House Party*.

A stáb döntése a szimuláció kategóriában gyors volt és megkérdőjelezhetetlen: mindannyian tudtuk, hogy a *The Sims* lesz a győztes, csak az elkerülhetetlent halogattuk. Dave Bradleynek még volt egy erőtlen kísérlete a *Grand Prix 3* technikai tökéletességére és lenyűgöző grafikájára hivatkozva, de a többség hangja elnyomta próbálkozásait. Ez volt a leghamarabb meghozott döntés, de hát mi is az olyan érdekes ezekben a kis figurákban, ami úgy megfogja a játékosokat?

„Ez nem csak egy újabb lövöldözős, vagy háborús ill. autós játék" – mondta a *The Sims* egyik tervezője, Charles London – „hanem egy új élmény minden egyes alkalommal, mikor játszol vele." Új élmény, ahogyan az életed minden egyes napja is az. Ugyan van abban valami zavaró, hogy pénzt adsz ki azért, hogy aztán pixel-vécéket javítgass, de ennek ellenére nagyon magával ragadó is. A *The Sims* a mindannyiunkban meglévő kapitalistára alapoz: a játék legnagyobb részét a legjobb munkahely, a legvonzóbb partner, a lehető legnagyobb ház, és természetesen, a legszélesebb képátmérőjű tévé utáni hajszával töltjük. Még mindig fennáll annak a veszélye, hogy túl sokat pazarolsz el, de ez is jobb, mint a szimulált, totálisan lerobbant lakásodban üldögélve nézni a pixeltévét, mikor a valós életben is ezt csinálod; általában mivel túl sok *The Sims*-t játszol.

PCFormat GYŐZTES 2001

A Szimulációs díj megérdemelt győztese, és egy kis szerencsével a következő kiegészítő még egy szimulált PCF díjat is tartalmaz majd, amelyet kiakaszthatsz a pixel-falra.



### A bírák szava...

Tony meglepő módon ragaszkodott hozzá, hogy a *The Sims* győzzön; és ezt meg is tudta indokolni: „Olyan mintha lennének saját kis háziállataim... izé, embereim." – magyarázta – „Csak ezeket kevesebbe kerül etetni". Hmm. Mindenesetre nem lehetett vita azzal kapcsolatban, hogy az EA felfejlesztett Tamagochija érdemli a legnagyobb dicsőséget. Dan szerint „inspiráló", Coxyt lenyűgözte a sokrétűsége, és még az ifjú Ian Harris szerint is „a legjobb módja az időpazarlásnak azóta, hogy feltalálták az alvást."

## Dobogósok még...

### Grand Prix 3

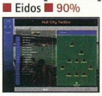
■ Microprose ■ 93%



Az egyetlen program, amelynek esélye volt, hogy letaszítsa a *The Sims*-t a trónról, az a Microprose legújabb F1 szimulátora. A PCF által csak a világ legjobb autó-szimulátoraként emlegetett darab valóban hihetetlenül élvezetes. A csillogó grafika és a döbbenetes élethűség tényleg különleges minőséget ad ennek a darabnak, és a stílus rajongói egyszerűen nem vágyhatnak többre. Hogy akkor miért nem nyert? Egyszerű a válasz: ez egy szimulátor, ez a stílus pedig nélkülözi azt az eredetiséget, amelyet a *The Sims* „vécépucolás és káosz" hangulata sugároz; ha az nincs, a *Grand Prix3* biztosan elviszi a pálmát.

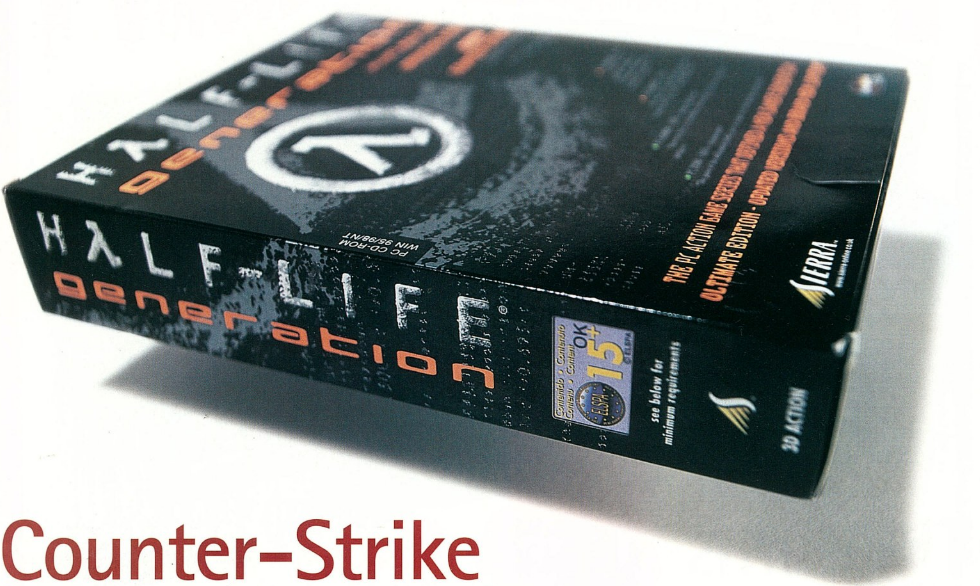
### Championship Manager 00/01

■ Eidos ■ 90%



Annak ellenére, hogy nem sokkal több, mint a két évvel ezelőtti *Championship Manager 3* frissített változata, a 00/01-es szezont uraló játék nagyszerű, alacsony árának és a benne található rengeteg opciónak köszönhetően. A leginkább említésre méltó az adatbázis-szerkesztő, amellyel az elszánt foci rajongók kedvükre módosíthatják a statisztikai adatokat. Egy újabb lépés az élethűség irányába, hogy a média folyamatosan kommentálja minden egyes menedzseri döntésedet. Ennek ellenére kissé már idejétmúlt gyökerei miatt mégsem előzhette meg a *The Sims*-t és a *Grand Prix 3*-t.

# Játékok: A PCF szerkesztőségi díj




## Counter-Strike

Azt már tudjátok, mivel játszunk a szabadidőnkben... de vajon mivel játszunk ahelyett, hogy dolgoznánk?

Ⓕ Havas Ⓘ http://www.sierra-online.co.uk/ | Vélemény: 94%

Tucatnyi dolog jött ki már a *Half-Life*-hoz, a *Quake* játékokhoz és a legtöbb népszerű első személyű lövöldözős darabhoz. Mi lehet akkor annyira különleges a *Counter-Strike*-ban, amely tagadhatatlanul az év választása a szerkesztőségekben, az online játékosok között, és a világ összes nappalijában? A *Quake2* engine alapvető ismeretével és némi térképkészítési tapasztalattal felfegyverkezve egy Minh Le nevű fiatalember és egy csapatnyi programozó elkezdett az első béta verzión dolgozni a hét közül. Több, mint egy évvel később, kereskedelmi forgalomba is került a Valve-nak köszönhetően. Alapvetően az élethű környezetre helyezett hangsúly tesz minden egyes csatát izgalmassá, de a térképek kidolgozottsága és a kooperatív játékmód az, ami miatt a *Counter-Strike* ekkora sikert ért el, és ami miatt megkapta a PCF szerkesztőségi díját.

PCFormat GYŐZTES 2001

A *Deus Ex* épp hogy lecsúszott az első helyről. Hogy miért? Nos, gyakorlatilag, mivel nem játsszuk a szerkesztőségben! Elsötétített szobák és komoly éjszakázások a játék természetes környezete, és emellett senki sem ismerte el a zsűriből, hogy másodszor is nekiállt volna (ami fura, hiszen a három befejezés mellett a játékos bizonyos cselekedeteitől függően a többi szereplő párbeszédei és reakciói – sőt, esetleg életben maradásuk – is változik).

A másik dobogós helyezés stílusa korlátainak esett áldozatul. Bár a zsűri három tagja is játszott a *Baldur's Gate II*-vel, a többieket nem kötötte le a goblinok és varázslatok világa; úgy kell nekik, mondhatnánk, de így nem jutottunk egységes döntésre. Mellesleg ez sem az a játék, amit félórával indulás előtt el lehet kezdeni...

Bár erről sok vitánk volt, a *Giants* hosszú távon nem állja meg a helyét a többiek között. Miután rájössz, mi az egyjátékos küldetések általános megoldási módszere, kissé egyhangúvá válik, és bár a többjátékos mód üdítő változatosság, a *Counter-Strike*-kal nem veszi fel a versenyt.



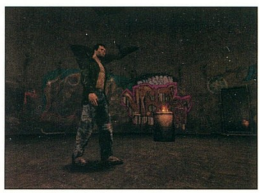
### A bírák szava...

„Ez nem is egy önálló játék" – volt az egyik ellenvetés a *CS*-sel szemben. Nos, a többség szerint mégis az, és meg is vásárolható a *Half-Life Generations*-szel együtt. Más tiltakozás azonban nem hangzott el: még Harris is beletemetkezett a játékba. „A valósághűség nagyban növeli a vonzerejét" – vélte Dave „Pretender" Bradley – „de igazából a pályái azok, amelyek miatt a *Counter-Strike* a nyerő."

## Jelöltek



**Half-Life: Counter-Strike**
■ Havas ■ 94%



**Deus Ex**
■ Eidos ■ 95%

**Baldur's Gate II**
■ Interplay ■ 94%

**Giants: Citizen Kabuto**
■ Interplay ■ 93%

# Játékok: Az év játéka




## Deus Ex

Halljuk kórusban, nyávogó hangon: „De hogy mondhatjátok akármiről is, hogy a valaha készült legjobb játék?"

Ⓕ Eidos Ⓘ http://www.eidos.co.uk Vélemény: 95%

Az összes kategória közül ez volt az egyetlen, ahol a szavazatok tökéletes egységet mutattak. Az elmúlt 12 hónap legjobb játéka? Ugyan már, nehezebbet kérdezz! Az eddigi legjobb játéknak neveztük a *Deus Ex*-t, és akármilyen nagyszerű játékok is jelentek meg azóta, ezt egyikük sem változtathatta meg.

PCFormat GYŐZTES 2001

A *The Sims* mindenkit lekötött, akár a gyerekeket a hangyafarm – egy hangyafarm teli apró emberekkel. A játék fogta azt a varázst, ami miatt az eredeti *Sim City*-t szerettük, és újból legendás sikert teremtett belőle; egy azonban biztos: története nem sok volt.

A *Baldur's Gate II* szinte mindannyiunkat odaszögezett a képernyő elé szerteágazó cselekményével. Mindig volt idő még egy plusz küldetésre, még egy újabb csatára, hogy a legjobb varázslónkat, vagy harcosunkat újabb tapasztalati szintre emeljük – azonban az akció irányítása nem a mi kezünkben volt.

A *Giants*-ban nem egy, nem kettő – három szereplővel vethettük magunkat nemcsak az akció közepébe, hanem az elmúlt idők egyik legkísérletezőbb szellemű játékába. Döbbenetesen szép világ, a szereplők zseniális akcentusa, és a lehetőség, hogy hatalmas, idegen szarvakra szúrd fel ellenségeidet – mi kellhet még?

Nos, talán egy kis mélység.

A *Deus Ex* minden stílusban jeleskedik (talán csak focizni nem lehet benne), de ennél sokkal több. Nem csak arra van lehetőséged, hogy több módon vidd végig a küldetéseket; morális döntéseket is kell hoznod. A legtöbb játékban fel sem merül, hogy megtegyél-e valamit, amire lehetőséged nyílik – itt ez központi szerepet kapott.

„A *Deus Ex*" – mondtuk egymásnak, és bólintottunk: tökéletes választás – egészen a folytatás megjelenéséig...



### A bírák szava...

Mi is az pontosan, ami kiemeli a *Deus Ex*-t a többiek közül? Ennek megvitatásával töltöttük a legtöbb időt, és arra jutottunk, ha a többi fejlesztőcsapat csak lemásolná, máris több kiváló játékkal játszhatnánk.
„A történet egésze" – mutatott rá Ross – „Saját szabályrendszerén belül a *Deus Ex* tökéletesen hihető. Az összeesküvés, veszély, hatalom, és a fenyegetettség atmoszférája lehengerlő. És király a fegyverarzenál..." – foglalta össze, szakállát simogatva.

## Jelöltek



**Deus Ex**
■ Eidos ■ 95%

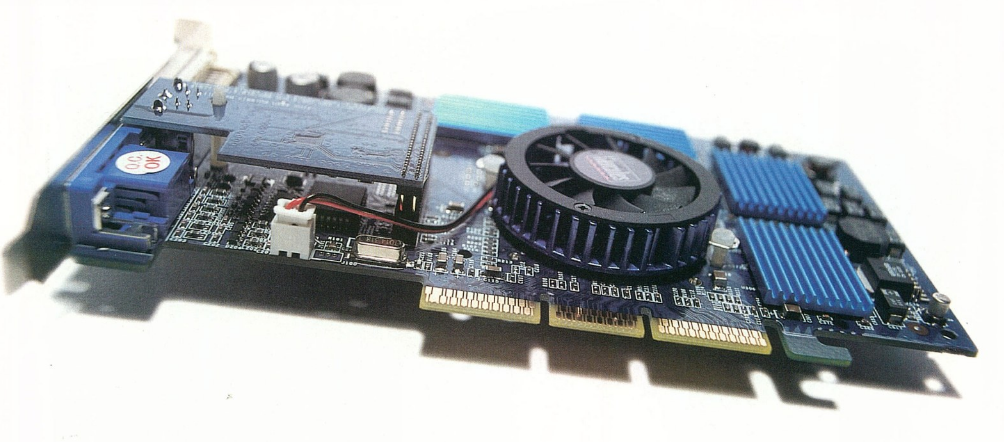


**Giants: Citizen Kabuto**
■ Interplay ■ 93%

**Baldur's Gate II**
■ Interplay ■ 94%

**The Sims**
■ Electronic Arts ■ 93%

# Játék hardver



## Hercules 3D Prophet II Ultra

A technológia robbanásszerűen fejlődik, és életünk leggyorsabb élményében lehet részünk. A jövő megérkezett.

Ⓕ Guillemot Ⓘ www.hercules-uk.com | Vélemény: 91%

Tökéletesen tudatlan idióták lennénk, ha nem vennénk tudomásul a GeForce2 idei megérkezését. Lehetetlen volt figyelmen kívül hagyni, már csak a chipet használó kártyák puszta mennyisége alapján is; persze az sem elhanyagolható tény, hogy más kártyával már nem is szoktunk játszani. Bár a zsűri néhány tagja ellene szavazott, mondván, hogy ez is csak „egy újabb 3D-s gyorsítókártya", Ross gyorsan letörte ellenállásukat azzal az érvvel, hogy „manapság mindenkinek gyors 3D-s grafikára van szüksége".

A korai időkben természetesen a GeForce-t fejlesztő nVIDIA még igen kispályásnak számított. A 3dfx volt a 3D kártyák piacának sztárja, PCI eszközökkel árasztva el a világ összes Voodoo-ra éhes felhasználóját; és igencsak jó munkát végeztek. Egy ideig. Ahogy azonban a GeForce megjelent a képben, a piac megoszlott, a GeForce 2 pedig megadta a kegyelemdöfést.

Összegzésképpen pedig tavaly az nVIDIA megvette a 3dfxt, ezzel véget vetvén vetélytársa tiszavirágéletének.

PCFormat GYŐZTES 2001

Az nVIDIA megállíthatatlan chipsete hihetetlenül népszerűvé vált tavaly; nem egy profi hardverszakértő pedig azt állította, hogy „el sem hiszem, annyira jó". És hogy miért a Prophet II nyerte meg a többi, ugyanezt a chipsetet felvonultató kártyával szemben a versenyt? Nos, gyakorlatilag ez a legjobb GeForce2, amivel valaha is találkoztunk. Kimondottan arra készült, hogy 1,280 x 1,024-es felbontásban futtassa a játékokat (a processzora 250 MHz-es) és nyugodtan pöfög 30 fps-es sebességgel még 1,600 x 1,200-on is, ami valóban lenyűgöző.

A puszta ereje mellett tartalmaz még 64 Mb DDR RAM-ot és TV-kimenetet is, így az LCD monitoros használat sem okozhat problémát. Ahogy Dan Hutchinson fogalmazott: „Ha esetleg nincs máris ilyen kártyád, akkor szükséged van egyre. Ilyen egyszerű."

### A bírák szava...



A GeForce2 egy technikai csoda. Zseniális, és annak ellenére, hogy utódja, a *GeForce 3* még erősebb, megszállott játékszakértőnk, Ross csak annyit tudott hozzáfűzni: „Nem játszanék más videokártyával. A *GeForce2* messze a legjobb 3D gyorsító chip, és ez a kártya messze megelőzi az összes többit... tehát kit érdekel, hogy drága?" Lelkesedésében a világért sem zavartuk volna meg, de végül Dan szólt neki, hogy már húsz perce ugyanezt mondogatja.

## Dobogósok még...

### MS SideWinder Game Voice

■ 91%

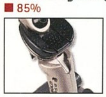


Ez a cucc nagyon közel állt az első hely megszerzéséhez, és sok vita tárgya volt. Ha a díjat az újításokért adnánk ki, a Microsoft vinné a pálmát.

A GameVoice lehetővé teszi a gyors, hatékony szóbeli kommunikációt online játékok közben. És ami a legmeglepőbb dolog – hogy valóban működik. A fejhallgatók jó minőségűek (elég erősek ahhoz, hogy elbírjanak egypár nagy hangerejű *Counter-Strike* menetet) és a kommunikációs kiválasztó egység, amelynek segítségével egy bizonyos személyhez intézheted nagybecsű mondataidat, egyszerűen zseniális. Sajnos, annak ellenére, hogy körülbelül tizedannyiba kerül, mint GeForce-alapú versenytársa, nem eléggé alapvető szükséglet ahhoz, hogy legyőzze azt.

### Saitek Cyborg 3D Gold USB

■ 85%



Tíz gomb, egy nyolc-módú rendelkező kapcsoló, és háromtengelyes analóg irányítási lehetőség. Ezek a specifikációk a mai analóg joystickeknél már alapvető elvárások, de kevés botkormány nyújtja a Cyborg 3D Gold használhatóságát. Külön említést érdemel, hogy balkezeseknek is kényelmes, és az aranyszínű műanyag némi stílust is kölcsönöz neki. Dan leginkább a programozható gomboktól és a sebesség szabályzótól volt lenyűgözve, de az alapvető játékszükségletek pályáján még így is a GeForce2 a nyerő. Másrészt meg manapság már mindenkinek van már otthon analóg joystickje, nem?

# Produktivitás, kreativitás




## Ricoh MP9120A

Ha el akarsz érni bizonyos dolgokat, vannak olyan eszközök, melyek nélkül belekezdeni sem érdemes...

Ⓕ Ricoh Ⓘ www.ricoh.co.jp Vélemény: 90%

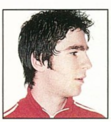
„Két meghajtó egyben?" – kiáltotta Dan lelkesen – „Ezzel az új CD-újraíró/DVD-vel a Ricoh teljesen elkényeztet minket." Főnökünk elragadtatása talán túláradó volt, de nem lehetett sokat vitázni azon, hogy ki legyen a kategória győztese. Ricoh volt az első gyártó, aki megbízhatóan működő CD-RW/DVD technológiát dobott piacra.

„A többi eszköz is tetszik" – ismerte el Coxy– „de számomra az a legfontosabb, hogy tudjak CD-t írni és DVD-t nézni." „Így igaz" – tromfolt rá Dave barátunk, az Igazság Bajnoka, elszántan nézve körbe – „Elegem van már a CD-imet tönkretevő ócskavasakból." Kedvenc MP3-kalózunk, Gerhák Zsolt szintén egyetértett: „Gyors, és tökéletes MP3 CD-k írására, főleg, hogyha van hordozható MP3 lejátszód." – mondta, majd szomorúan hozzátette: „A CD-írás nem tiltott tudomány többé."

PCFormat GYŐZTES 2001

Hardverszakértőnk, Ian Harris azonban nem félt síkra szállni az Epson Stylus Scan 2000 oldalán. „Egy nyomtató és egy szkenner egyben. Még fénymásolóként is használható, ha a PC ki van kapcsolva." – mondta – „Ha veszel nyomtatót, általában kell hozzá egy szkenner is. Tudjátok, mennyi helyet foglalnak el ezek ketten?" Játékmesterünk, Ross sem hagyta ki a lehetőséget, hogy HP Jornada-ját reklámozza: „Már jó ideje használom; színes touch-screen, beépített modem, kényelmes billentyűzet. Nagyszerű átmenet a notebook és a PDA között."

Összevont szemöldökök, állvakargatás, megvesztegetések, életveszélyes fenyegetések után végül mégis a Ricoh-ra mosolygott a szerencse. „Az összes itt felsorolt eszköz úttörő a maga nemében; ezért is kerültek szavazásra; de a Ricoh-nak kellett győznie – mindenkinek jól jön egy."



### A bírák szava...

„Ez a technológia a legfontosabb dolog a CD-írók piacán az MP3 és a Napster óta." – kommentálta Ian – „segítségével a CD-írás közben semmi sem romolhat el, így nem leszel tele tönkretett CD-kkel." A CD-újraíró eszközök mostanában már kezdenek egy színvonalra kerülni, így a legjobb módszer a tömegből való kiemelkedésre a DVD-vel való kombinálás – és ezért érdemli meg a Ricoh MP9120A a pálmát."

## Dobogósok még...

### Epson Stylus Scan 2000

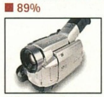
■ 90%



Egyik régebbi számunkban, ahol a többfunkciós végeztünk egy átfogó összehasonlító tesztet a többfunkciós eszközökről, az Epson Stylus Scan 2000 győzött saját kategóriájában. Nem elég, hogy egy kiváló minőségű színes tintasugaras nyomtató, emellett tartalmaz egy beépített A4-es dokumentumszkennert is, és képes elismerésre méltó sebességgel szkennelni és nyomtatni egyszerre. Akár fénymásolóként is használható, mikor a PC ki van kapcsolva, és egy faxprogram is jár hozzá És ez még nem minden – az ára is megdöbbentően alacsony (kb. 60 000 Ft); hardverszakértőnk szerint „muszáj vennetek egyet!". És hát kik vagyunk mi, hogy vele vitatkozzunk? Irány a szaküzlet...

### JVC GR-DVL 100 Video Camera

■ 89%



A JVC DV kamerája (még egy tavalyi számunkban) a digitális képrögzítők tesztjében egyszerűen lemosta versenytársait. „Elárul valamit a JVC-ről, mikor egy alapszintű digitális kamerájuk szíve egy 800 000 pixeles CCD" – véltük teljes egyetértésben. Nem kétséges, hogy imádjuk ezt a kamerát. „A csúcsminőségű hardver egy igényesen kidolgozott kameratest mélyén a megfelelő szoftverrel kombinálva csakis sikertermék lehet." Az eszköz kihajtható képernyője borotvaéles képet ad, tökéletesen tükrözve azt, mit látsz majd, mikor számítógépen nézed vissza felvételeidet.

# Házimozi rendszerek




# VideoLogic DigiTheatre DTS

Nincs semmi ahhoz fogható, mint mikor otthon ülsz a házi-mozi rendszered előtt, és tudod, hogy mindennek PC-d a lelke.

| Ⓕ Herta Kft, Ⓘ www.herta.hu Ⓣ (1) 322 2232 | Vélemény: | 91% |
|---|---|---|

A hangszórók az a terület, ahol a PC-gyártók próbálják visszafogni az árakat, hiszen nem tartoznak a feltétlenül szükséges kategóriába. Azonban számos, géppel együtt kapható hangszóró gyenge minősége meglepő mértékben vesz el a játékok élvezetességéből – ilyenkor van szükség fejlesztésre. „És itt jön a képbe a VideoLogic rendszere. Kiváló hangminőség, olyan basszusládával, amely képes gyomorba verni..." – jelentette ki Dan. A rendszer meg is nyerte a kategóriát, de Alex elégedetlen maradt. „Ugyan már... az, hogy tévézhetsz a PC-den, pótolhatatlan élmény" – védte a kezében tartott Matrox G450 eTV-t. A kártya segítségével tévéműsorokat rögzíthetsz a merevlemezen, és még az élő közvetítéseknél is lehet használni a pillanat állj és a visszapörgetés funkciókat. Az nVIDIA chipset által hajtott Matrox kártya még számos egyéb előnnyel bír, az orra alól mégis elhalászta az első helyet a DigiTheatre.

A Sirocco Crossfire heves támogatásra lelt a zsűri több tagjának személyében, sőt, néhányan addig is elmerészkedtek, hogy a valaha készült legjobb hangszóróknak hívják őket. „Otthon is ezeket használom, és le vagyok nyűgözve. A legtöbb PC-hez kapott hangszórók ócskák, és manapság, mikor hódít az MP3 és a CD írás, egy számítógép nem lehet teljes jó minőségű hangrendszer nélkül." – vitázott Ross.

A Creative DVD Encore-ja dicshimnusz-szerű értékelést kapott a *PC Format*-ban, de ilyen vetélytársakkal szemben nem volt esélye. „A DVD jobbá tette az egész PC-s világot. Hogy néztem volna meg másképp a *Mátrix*-ot huszonkétszer?" – dühöngött kedvence vereségén Alan Seviour, aki épp csak látható volt a hatalmas írható CD-halom mögött. A többiek egyetértettek vele, de végül a DVD túlságosan közhelyszámba ment ahhoz, hogy elnyerhesse az első helyet.



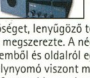
## A bírák szava...

„Addig nem is hinnéd, amíg nincs egy komolyabb hangrendszered, de professzionális hangminőségnél a PC-d már nem 'csak' egy számítógépnek tűnik." – volt a Kapitány véleménye. És igaza is van. Egy doboz, ami eddig szánalmas figyelmeztető hangokat adott ki, hirtelen a lakásod szórakoztató központjává válik. Az öt hangfallal és a bonyolult kezelőpulttal rendelkező DigiTheatre első látásra talán túl komolynak tűnik egy sima számítógéphez; de a vájt fülűek jól tudják, hogy nincs 'túl komoly'...".

## Dobogósok még...

### VideoLogic Sirocco Crossfire

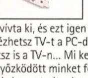
■ 92%



Önmagában bizonyítéka a VideoLogic mesteri hangfal-készítésének, hogy két termékük is jelölésre került az idei szavazáson. És bár a Sirocco Crossfire nem nyerte el a dicsőséget, lenyűgöző teljesítményével sokak szavazatát megszerezte. A négy magas viszonylag kisméretű (szemből és oldalról egyaránt 14 cm x 10 cm), a mélynyomó viszont meglehetősen terjedelmes. A legfontosabb azonban a hangminőség, és ebben a tekintetben mindenkit lenyűgözött a Crossfire. Bátran ajánljuk ezeket a hangszórókat mindenkinek, akár játszani szeretne a számítógépén, akár zenét hallgatni.

### Matrox G450 eTV

■ 84%



Ha a *PCF* technikai guruja, Ian Harris kedvére akartunk volna tenni, ez a grafikus kártya léphetett volna a dobogó legfelső fokára; Harris barátunk elismerését leginkább a sokoldalúsága vívta ki, és ezt igen hangosan kifejezésre is juttatta: „Nézhetsz TV-t a PC-den, vagy akár számítógépezhetsz is a TV-n... Mi kell még nektek az első helyhez?" – győzködött minket felhevülten. Bár ezekkel az érvekkel nem tudtunk szembeszállni, és valóban nagyon hasznos kütyü a Matrox G450 eTV-je, egyszerűen nem találtuk elég hasznosnak és kívánatosnak, hogy megingathassa a DigiTheatre első helyét.

# A legjobb hardver



# Creative Jukebox DAP

A hardverekre általában nemigen lehet ráfogni, hogy szexisek. Mégis, most az egyszer kénytelenek voltunk kivételt tenni.

Ⓕ Creative Labs Ⓘ http://www.creative.com Vélemény: 90%

A bukmékerek már hetekkel a megjelenése előtt sem fogadtak el több fogadást a Creative DAP Jukeboxára... és amikor elérkezett a nagy nap, a Creative senkit sem hagyott cserben. Bár nem ez volt az első olyan MP3 lejátszó, amely flash memória helyett merevlemezt használ, sikerült utcahosszal lehagynia a többieket, és ezzel belopta magát a szívünkbe. Dan azóta dicsőítő tirádákkal árasztotta el irodánkat nap mint nap, és végül a zsűri megadta magát ellenállhatatlan támadásainak. „Egyszerűen csak ez győzhet" – jelentette ki – „Állandóan használom, és nincs az az Isten, hogy visszaadjam... 6 Gb tárhely, és ebből én még csak 1 Gb-ot használtam fel. Ennek pedig 200 Mb-ja egy 91-es Spiral Tribe koncertfelvétel" – tette még hozzá, bár ez utóbbi már nem igazán lepte meg a stáb tagjait...

A Creative DAP Jukebox képes tárolni az egész zenei gyűjteményedet (hacsak nincs több, mint 200 CD-d), és az irodában mindenkinek kell egy. Gyakorlatilag nem sok vita volt arról, ki legyen a legdögösebb hardver cím győztese.

Egészen addig egyetértés uralkodott, míg meg nem jelent technikai szerkesztőnk, hóna alatt egy Samsung Sync Master 170 MP-vel. Hihetetlen lelkesedéssel kezdett harcolni azért, hogy a beépített TV-vevős TFT monitor kerüljön ki a „Dögösség Királya" cím győzteseként. „A DAP jó, de nagy és nehéz. Amire valójában mindenki vágyik, az az, hogy elcserélhessék nagy és nehéz DAP-jukat egy jó kis TFT monitorra" – érvelt – „főleg, ha van benne még TV-vevő is" – ismételte meg döntő érvként.

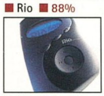
Volt még néhány bágyadt próbálkozás a PCF szerkesztőség hátsó soraiból arra, hogy a SonicBlue Rio 600-as MP3 lejátszója vagy a Canon 3 megapixeles Powershot s-20-asa kapja meg a koronát, de végül Dan szavazásra bocsátotta a kérdést, és a Creative Jukebox DAP magasan verte a mezőnyt.

PCFormat GYŐZTES 2001

## Dobogósok még...

### Rio 600 MP3 lejátszó

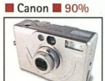
■ Rio ■ 88%



Akármilyen zseniális legyen is, a Creative DAP Jukebox nem mindenkinek a tökéletes választás. Ha nincs rá párszázezred, vagy csak nem akarsz egy súlyos alkalmatossággal járkálni az utcán, a Rio 600 a megoldás számodra. Nemrég már mindannyiunkat lenyűgözött a cserélhető tokkal, szexi külsővel, és nagyszerű szoftverével. „A busz, vonat, akár a tornaterem, tökéletes környezet a Rio-nak" – kiáltottuk, mielőtt kijelentettük volna: „Percek alatt bele fogsz szeretni."

### Canon Powershot S20

■ Canon ■ 90%



Mikor először megláttuk a Canon Powershot S20-at, leírást készítő kollégánk csak ennyit volt képes kinyögni: „Több, mint hárommillió pixel. Hát igen. Az... ööö... elég sok". Lenyűgöző ez a magas felbontás, a kiváló zoom lencsék és a hasonlóan jó minőségű öt centis átmérőjű képernyő. „Egy nagyszerű fényképezőgép, amely magas felbontásával és megbízhatóságával nem hagy kívánnivalót maga után" – volt a szerkesztőség egyöntetű véleménye.



### A bírák szava...

„A DAP idézte elő a legnagyobb változást az irodánk zenei életében, azóta, hogy a főnök egyik reggel Britney Spears pólóban jelent meg." – kezdte Dan. Ebben az össznépi zenei piknikben mindenki feltölthette a kedvére valót a DAP-ra. Cox egy kis Cradle Of Filth-re csapott le, szerkesztőnk egy korai Maics maxit bányászott elő valahonnan, míg Dan megmaradt néhány kincsként őrzött Spiral Tribe koncertfelvételnél. Ja, a DAP-ot azóta nem nagyon akarjuk visszaadni a gyártónak – majd kitaláljuk, hogy elveszett, vagy valami ilyesmi...

# Új technológiák




## ADSL

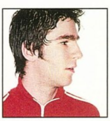
A jelenlegi technológiai szint csúcsterméke – csak egyre kell vigyázni: le ne maradj róla.

| Ⓕ BTOpenworld | Ⓘ http://www.btopenworld.com | |
|---|---|---|

A szenvedélyes meggyőződés hevében mindenkire leszállt az a bizonyos vörös köd az új technológiák kategóriájában. A négy szívünknek legkedvesebb technológia versenyzett egymással – nem lehet csodálkozni, ha egy kicsit belelendültünk a vitába. A Bluetooth erős támogatást kapott a csapat nagy részétől, akiket lenyűgözött a drótnélküli technológia eme legújabb remeke. Ian Harris csupán annyit vetett ellene, hogy még gyakorlatilag nem létezik... Scoop az ADSL-t szerette volna győztesként. Miután rávette az Axelero Internetet, hogy kölcsönözzenek neki egy nagysebességű próba-vonalat, az első használat után megtért. „Egyszerűen győznie kell. Most először érzem, hogy az internet végre normálisan használható." – érvelt. A többiek az installációs problémákat és a hosszú várakozási listákat hozták föl ellene, de Ian hamar megtörte az ellenállásukat: „Ez már rég elmúlt, gyerekek... manapság minden OK" – mondta – „Felhívhatod őket, és tíz munkanapon belül már használod is. Kész álom." Alex Cox volt az egyetlen, aki a Pentium 4-re szavazott, és egyre csak a nagyobb számokról, és valamit „az eddigi legnagyobb órajel"-ről motyogva...

PCFormat GYŐZTES 2001

Legvégül a verseny az ADSL és a GeForce 2Go között dőlt el, nehéz pillanatokat szerezve a zsűrinek, lévén mindkettő forradalmian új technológia. „A GeForce 2Go nem csak *Quake* a laptopodon – előszele lehet annak, hogy a laptopok lassan felváltják asztali társaikat." – érvelt Dave. Ross egyetértett vele: „Tényleg! Az egyetlen dolog , ami eddig visszatartott attól, hogy laptopra váltsak, az volt, hogy nem futott rajtuk a *Serious Sam*." Ekkor mindenki elkezdett beszámolni laptopos élményeiről, míg végül visszaállt a rend, és az utolsó fordulóban az ADSL került ki győztesként. „Az Internet a legfontosabb dolog a PC adta lehetőségek közül" – mondta Ian – „ha egyszer kipróbáltad a szélessávot, sosem váltasz majd vissza."



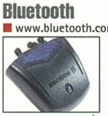
### A bírák szava...

Felejtsd el a kezdeti gondokat a várakozási listákkal és a nehézkes telepítésekkel – ezeknek az időknek vége. Ha ma megrendeled az ADSL-t, egy-két héten belül már használhatod is. És ami a lényeg, hogy nem fogsz benne csalódni – elérkeztünk az internetezés egy új korszakához. „Szélessávot mindenkinek! Kizárt dolog, hogy az *Everquest*-et vagy az *Asheronás Call*-t modemes kapcsolatodtól kínlódva játszd, mikor előtted a lehetőség."

## The Runners up

### Bluetooth

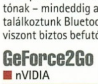
■ www.bluetooth.com



A bluetooth technológiát használó eszközök híre egyre inkább elterjedőben van. Elméletileg az ilyen egységek képesek kisebb távolságokon keresztül drót nélkül kommunikálni egymással. Így például lehetővé válik nyomtatás parancsot kiadni egy palmtopról egy nyomtatónak – mindeddig azonban sajnos még nem találkoztunk Bluetooth-os nyomtatóval (sem). Jövőre viszont biztos befutóként várható ez a technológia.

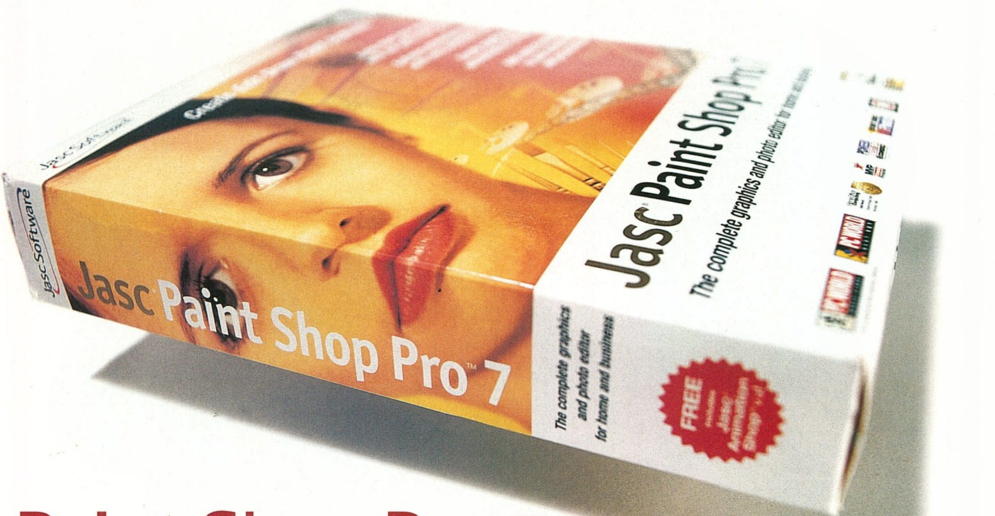
### GeForce2Go

■ nVIDIA



A Toshiba Satellite 2800-500 laptop a szerkesztőség ítélete szerint 92%-ot érdemel, és ennek nagy része az nVIDIA új mobil grafikus kártyájának köszönhető. „A Laptopokból nagyon hiányzik a 3D-s gyorsítókártya – ha megnézed rajtuk a *Quake*-et, az olyan, mintha néznéd a mai Muhammad Alit, miközben Tysonnal bokszol. Sokszoros hurrá tehát az nVIDIA-nak!" Nem túlzás azt állítani, hogy ez a kártya megváltoztatja a laptopok használati területét. A GeForce2Go vitte volna a pálmát, ha nem lett volna az ADSL zsenialitása.

# Szoftver alkalmazás




# Paint Shop Pro 7

## Hiába volt a *Photoshop* nyúl olyan gyors, a kényelmes *Paint Shop Pro* teknős mégis köröket vert rá...

Ⓕ Jasc Software Ⓘ www.digitalworkshop.co.uk | Vélemény: 87%

A szoftver applikációk versenyében minden évben hatalmas harc alakult ki; Alex és Ross nem tágították a *Flash 5* előnyeinek ecsetelései mellől, amely valóban nem egy weboldalnak adott dicséretes külsőt. Főnökünk, a Microsoft oldalán lépett a szorítóba, teljesen lenyűgözve a Microsoft ME System Recovery eszköze által, amellyel visszahozhatjuk rendszerünket a totális – és sajnos oly gyakori – széthullásból. A *Dreamweaver 4* sem maradt támogatók nélkül – talán ez állt a legközelebb a dobogó tetejéhez, hiszen nagyban hozzájárult ahhoz, hogy az interneten egyre kevesebb szokványosan unálmas oldalt találhassunk. A vita azonban véget ért, mikor Dave Bradley belépett egy *Paint Shop Pro* doboztt lobogtatva: „Mi az első program, amit megszerzel, ahogy vettél egy új PC-t?" – kérdezte igen bölcsen. Meghajtottuk fejünket egyetértésképpen, így a Jasc legújabb szerzeménye aranyérmesen távozhatott. Szégyen, hogy a *Photoshop* rajongók így lenézik a *Paint Shop Pro*-t, hiszen az utolsó verzió bebizonyítja, hogy a tanítvány utolérte mesterét. Persze, nem rendelkezik riválisának hírnevével és kifinomultságával, de mivel alig negyedannyiba kerül, a professzionális fotó-szerkesztést elérhetővé teszi mindenki számára.

**PCFormat GYŐZTES 2001**

A *Paint Shop Pro* mindig is az otthoni felhasználókra specializálódott, így érthető az is, hogy a legújabb verzió masszív digitális- fényképezőgép-támogatást nyújt, hiszen az elmúlt Karácsonykor ezek fogytak a legjobban. Még ha állandóan bele is nyúlsz a képbe, a *Paint Shop Pro* eszközeivel akár egy felejthető képből is professzionális minőséget hozhatsz ki. A *Photoshop*-ot emellett a webes közzététel területén is kezdi megszorítani a szoftver, hiszen már tartalmaz JPG és GIF tömörítést, amely ugyebár az internetes fotópublikálás egyik alapköve. Az állandóan alábecsült *Paint Shop Pro* sikeréhez sokoldalúsága és ára a kulcs, és reméljük, hogy a siker folyományaként nem emelkedik az ár a *Photoshop* szintjére.



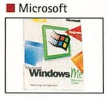
### A bírák szava...

Melyik program indul el, ha megnyitsz a böngészőből egy JPG fájlt? A *Paint Shop Pro*, vagy az *Easy Photo Paint* egy regisztrálatlan verziója? Reméljük, hogy az előbbi. Annyi biztos, hogy mi kizárólag a *Photo Paint Pro 7*-et használjuk képnézegetésre és -szerkesztésre. Mindent tud, amire szükségünk van, és nagyobb szerepe van a *PCFormat* elkészülésében, mint magának a főszerkesztőnknek... A *PSP7* olcsóbb és egyszerűbben használható, mint vetélytársa, az *Adobe Photoshop*, de legalább annyi röplapot és posztert köszönhetünk neki.

## Dobogósok még...

### Windows ME

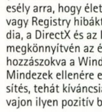
■ Microsoft




A Microsoftnak sikerült az összes csengőhangot, füttyöt, miegymást becsomagolnia az OS 9x-es sorozat legutóbbi változatába. Az eredmény egy színes, mégis könnyen kezelhető Windows lett. A Windows NT/2000 talán stabilabb platform, de az ME használata sokkal egyszerűbb, és külön említést érdemel a System Restore (rendszer-visszaállítási) funkciója, amely az utolsó esély arra, hogy életre keltsük a hibás installációtól vagy Registry hibáktól haldokló gépünket. A Multimédia, a DirectX és az Internet Explorer szintén bővült, megkönnyítvén az életet azoknak, akik nincsenek hozzászokva a Windows összetettségéhez. Mindezek ellenére ez gyakorlatilag csupán egy frissítés, tehát kíváncsian várjuk, hogy a Windows XP vajon ilyen pozitív benyomást nyújt-e majd.

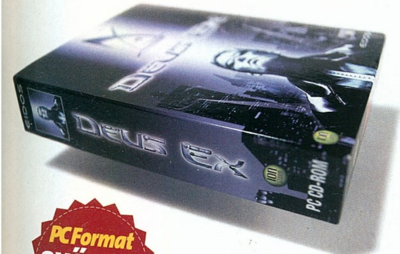
### Dreamweaver 4

■ Macromedia ■ 96%



A Macromedia legújabb Web-site-tervező szoftverének érkezésével az átláthatatlan HTML kódok szerkesztése egyre inkább a háttérbe kerül. Az ösztönösen elsajátítható kezelőfelület tovább finomodott, és az új táblázatkülalakok egy lépéssel közelebb viszik a *Dreamweaver*-t ahhoz, hogy általánosan használt eszközzé váljon. Integrálva a Macromedit többi webes termékével (*Flash, Fireworks*) egy csillogó-villogó weboldal készítése már szinte csak sétagalopp. Sajnos ezzel együtt jár, hogy a program elég drága, és túl összetett ahhoz, hogy mindennemű webtervezési ismeret nélkül belevágjunk.

# Az olvasói szavazatok alapján



## Legjobb játék: Deus Ex

Két különleges kategóriánk eredménye is a *PC Format* olvasótáborának döntésén múlott...

PCFormat GYŐZTES 2001

A 12 hivatalos kategóriát letudva már csak kettő maradt hátra. Ezek talán a legfontosabbak, hiszen kiviláglik belőlük, hogy a *PC Format* olvasóinak mi a véleménye a mai játékiparról. Két hónapon keresztül folyamatosan özönlöttek az e-mailek és levelek a szerkesztőségünkbe a legjobb játék és legjobb hardver kategóriában, és a szerencsés győztes... Nos, a játék kategóriában 45%-os szavazati aránnyal az ide nyertes: a *Deus Ex*!

Ez a első személyű akció / szerepjáték / stratégia / kaland hibrid nem elégedett meg a már eddigi két díjjal, hanem olyan hatással volt a játékosokra, hogy más nyertes szóba sem jöhetett. Utána következett a *Team Arena*, szerény 19 százalékkal. És a két utolsó játék – a *Diablo II* és *FIFA* – még kétszámjegyű eredményt sem tudott felmutatni.

Ⓕ Automex Ⓘ www.automex.hu Ⓣ (1) 461 5700 Vélemény: 95%

Hogy meglepő-e, hogy a *Deus Ex* ilyen népszerű a játékosok körében? Nem. A játék egyike azon élményeknek, amelyek hatására átértékeled a számítógépes szórakoztatásról alkotott képedet – és bebizonyítja, hogy a szakmai elismerés együtt járhat az anyagi sikerrel. Warren Spector 1994-ben még *Troubleshooter*-ként tett rá utalásokat, végül három évvel később jelentette be hivatalosan, egy időben az *Anachronox* megjelenésével. Mára kiderült, hogy ez az egyetlen olyan termék, amely bizonyítja az Ion Storm körüli hírverés jogosságát; emellett segít megfeledkeznünk az olyan csalódásokról, mint a *Dominion: Storm Over Gift 3* (mi a fenét gondoltak?) és a *Daikatana*.

A *Deus Ex* megmutatta, hogy mi a legjobb a PC-s szórakoztatásban, és arra is bizonyítékkal szolgál, hogy miért a PC marad az újító jellegű játékok elsődleges platformja. És hogy látunk-e a közeljövőben hasonlót valamelyik rivális konzolon? A válasz egyértelmű: nem (hacsak nem vesszük figyelembe a *Deus Ex* PS2 átiratát...).

### Dobogósok még...

#### Quake III: Arena

■ Activision ■ 84%



A villámgyors akciók a *Quake* vonzereje – ez a kiegészítő pedig e mellé még új játékmódokkal is kecsegtet. Az olvasói vélemények alapján a második hely jutott neki, bár csak a szavazatok 19%-át mondhatja magáénak. Egy évvel ezelőtt még elképzelhetetlen lett volna, hogy ne egy *Quake*-darab kerüljön ki győztesként.

#### Red Alert 2

■ Electronic Arts ■ 82%



Csak a szavazók 12%-a szerette volna, ha a Westwood legújabb *C&C* klónja győz. A játék igazi problémája a készítők ambícióhiánya lehetett: valóban pergő tempójú, és a harcos felek valóban karakteresre sikerültek , de manapság a point-and-click irányítás és a 2D látványvilág manapság már nem igazán rúghat labdába.

## A legjobb hardver: Creative GeForce2 GTS



Vajon melyik technológia nyűgözte le leginkább a nagyérdeműt? Nos, a szavazatok beérkeztek, és az eredmény...

Ⓕ Creative Labs Ⓘ www.europe.creative.com Vélemény: 91%

PCFormat GYŐZTES 2001

Mikor a hardverről van szó, az átlagos PC-játékosnak egy dolog jut eszébe: a grafikai teljesítmény – és a szavazatok alapján pedig 42 százalékos aránnyal a Creative GeForce nyerte el az aranyérmet, ezzel lehagyva az így második helyre visszacsúszott AMD Thunderbird-öt (amely egyébként 30%-ot kapott). A többiek között szerepelt még a Pentium-4-es processzor és a Creative Jukebox DAP. Ezek utasították maguk mögé az öt százalékos arányt elérő VideoLogic DigiTheatre DTS-t és a Rio MP3 lejátszót, amely négy százalékkal próbálkozott versenyben maradni.

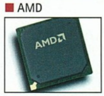
„Az emberek valóban törődnek a PC-jük grafikájával" -kommentálta technikai szerkesztőnk, Ian Harris az eredményeket – „Egy alacsonyabb és egy magasabb órajelű processzor közötti különbség eltörpül egy gyorsító nélküli és egy GeForce kártyás kép közötti differencia mellett. A *PC Format* díjakat megnyert játékok nagy százalékát nem is érdemes ilyen kártya nélkül futtatni."

De vajon miért szavazott majdnem az olvasók fele pont erre a gyorsítókártyára? Egyszerű. Az nVIDIA GeForce 2 chipsettel és 64 Mb-os DDR memóriával rendelkező eszköz a 3D kártyák Ferrarija. Rendben, a GeForce 3, sőt, még a GeForce2 Ultra is lehagyja ezt a kicsikét, de ez utóbbiakról tavaly még szó sem volt. Legutóbbi gyorsítókártya-tesztünkön ez érte el a legmagasabb pontszámot, maga mögé utasítva még az ATi Radeon DDR kártyáját is. Sikerült megközelítenie emellett a Hercules 3D Prophet II GTS-t is (jelenleg ez a csapatunk kedvence – lásd a Hardver díjakat). Maga mögött tudván az olvasók majdnem felének támogatását, senki más nem lehet a győztes.

### Dobogósok még...

#### AMD Thunderbird

■ AMD



A híres Athlon processzor legújabb inkarnációja az idei szavazatok 30 százalékát tudta begyűjteni. Mivel ára töredéke Pentium versenytársainak, és mivel a Thunderbird jelenleg 1,33 GHz-es sebességig kapható, érdemes befektetni egy ilyen processzorba – és még sörözni is marad pénzed.

#### Creative Jukebox DAP

■ Creative Labs ■ 90%



Creative Labs? Már megint itt van? Persze, hiszen szexi hardvert gyárt. A Jukebox DAP (Digital Audio Player, digitális lejátszó) egy apró merevlemezes egység, amely MP3 formátumban rögzíti a dalokat. Az eredmény egy kisméretű eszköz, amely mintegy 100 órányi zene tárolására képes. 11 százalékkal megcsípte a harmadik helyet.



### A bírák szava...

„Én a Deus Ex-et választottam" – kezdte egy rendszeres olvasónk, Zsolti – „Némi szkepticizmussal ültem oda a gépem elé a Quake sorozat után, de nagyon megfogott a sok lehetőség az ellenfelek megsemmisítésére. Nem kell terminátorként, teljes vérontással küzdened, taktikusan, rejtőzködve is teljesíthetőek a pályák. Persze ha a főnök felidegesít, tudok brutális is lenni... A demo verzió után, jó öreg malacperselyemből kibányászott pénzemmel azonnal a teljes verzió után indultam. Megérte."



# A félelmetes engine

Az új generációs játékengine-ek káprázatosnak ígérkeznek – ráadásul a gépünket sem fogják szükségszerűen leterhelni.

AZOK KÖZÉ TARTOZOL, AKIK AZ ELSŐK között ruháztak be egy GeForce kártyára? Ha igen, valószínűleg még mindig azon morfondírozol, vajon megérte-e azonnal befektetni az új technológiába. Elvégre a kártyában rejlő lehetőségeket egyelőre még a legkövetelőzőbb játékok sem használják ki. Csüggedésre semmi ok: a hardver és a szoftver közötti szakadék eltűnőben van. Ebben a hónapban a jelenlegi (és jövendőbeli) csúcsot jelentő 3D-s játékokat vizsgáltuk – végkövetkeztetésként kijelenthetjük, hogy még mindig érdemes a létező legjobb hardvert megvenni, amit csak megengedhetünk magunknak. A 3D-s engine-ek következő generációja ugyanis egyáltalán nem viccel. ▶



## A félelmetes engine

A 3D-s játékengine leegyszerűsítve nem más, mint egy kódrendszer, ami megmondja a gépnek, mit rajzoljon ki a képernyőre. Meghatározza, hogyan kell folyamatosan újraszámolni a poligonok csúcsszögeinek elhelyezkedését a szereplők és a táj megjelenítéséhez, és optimalizálja a vizuális effektek (például a multi-texturing) képernyőre kerülését, a lehető legjobb sebesség és a látvány eléréséhez. Az enginekészítés annyira komoly feladat – a végeredmény pedig annyira összetett –, hogy igazi pénzügyi katasztrófa lenne minden játékhoz újat írni. Emiatt a fejlesztők általában megvásárolnak egy már létező példányt, és saját igényeiknek megfelelően átalakítják – ezzel gyakran teljesen új látványvilág keletkezik. Sok játék használja például a *Quake II* motorját – *Half-Life*, *Daikatana*, *Anachronox*, hogy csak hármat említsünk – de mindegyik máshogy néz ki, és más játékélményt ad. A fejlesztők egyéni modellezési és textúrázási tulajdonságokkal ruházták fel a *Quake II* engine-t, hogy teljesen újszerű élményt nyújthassanak.

Ahogy a frissen megjelenő technikai újdonságok - például a GeForce sorozatba beépített hardveres T&L - elérhetővé válnak, a fejlesztőknek dönteniük kell: vagy kitolják a játék megjelenését, és elvégzik a megfelelő változtatásokat a grafikai motoron, vagy figyelmen kívül hagyják a dolgot, és kiadják a játékot, annak ellenére, hogy nem használja ki teljes egészében a frissen beszerezhető alkatrészekben rejlő lehetőségeket. A technológia és a fejlesztők versenyében az utóbbiak sohasem győzhetnek, mivel a fejlődés egy pillanatra sem áll meg – folyamatosan jelennek meg új hardverelemek, a játékokat viszont valamikor ki kell adni, akár kihasználják a T&L-t, akár nem.

Most azonban a jelek szerint olyan korszak következik, amiben a hardver és a szoftver nagyjából beérik egymást: olyan játékengine-ek készülnek, amelyek képesek maradéktalanul kihasználni az aktuális hardver adottságait. Ez leginkább azt jelenti, hogy a modern 3D-s kártyák át tudnak venni jó néhány feladatot a számítógép központi processzorától. Loyd Case, az nVIDIA munkatársa a következőképpen fogalmaz: „Mindegyik 3D-s kártya geometriai műveleteket hajt végre, a végeredményt pe-

**A jelek szerint most olyan korszak következik, amiben a hardver és a szoftver nagyjából beérik egymást.**

dig átülteti 2D-be, és megjeleníti a képernyőn. Ezt vagy a CPU, vagy a GPU (a videokártyán található, grafikai számításokra kifejlesztett processzor) végzi. Ha a GPU elintézi az összes mozgással és megvilágítással kapcsolatos feladatot, a CPU felszabaduló teljesítményét okosabb MI beépítésére, szebb ütközésmodellezésre, intelligensebb navigálásra, jobb hanghatások létrehozására és hasonló dolgokra lehet fordítani. Ráadásul a GPU sokkal gyorsabb a CPU-nál a grafika terén, így aztán a játékok részletgazdagabbá válhatnak." Mit jelent ez a gyakorlatban? Eltekintve a valós idejű, nagy poligonszámot felvonultató jelenetektől, melyekben elméletileg másodpercenként akár 31 millió háromszög kirajzolására is lehetőség van, várható, hogy az új kártya megvásárlása után az alacsony fps jó darabig ritka vendégünk lesz. Ráadásul végre kezdenek megérkezni azok a programok, amelyek a hardvergyártók tavalyi termékbemutatóiból ismerős jeleneteket hozzák – a hatás egyszerűen fenomenális.

### Az Unreal bekeményít

Az elmúlt néhány évben két 3D-s engine uralta a piacot: a *Quake* és az *Unreal*. Mindkettőnek számos mutációja született, bámulatosan változatos eredményeket produkálva. Viszont mindkettőt még az igazi 3D-s kártyák megjelenését megelőző időkben kezdték el fejleszteni. Az új engineeket – beleértve a fenti kettő friss verzióit is – ezzel szemben már a kezdet kezdetétől olyan hardverre készítik, ami két évvel ezelőtt maximum szép álomnak számított.

„Bár az elsők között támogattuk a 3dfx-et," – mondja Tim Sweeney, az *Unreal* egyik atyja - „a szoftveres megjelenítés egészen az *Unreal Tournament* kiadásáig nagyon fontos maradt. A következő játékunk viszont már a GeForce 2-t és 3-at veszi alapnak. 100 százalékig ki akarjuk használni a hardverben rejlő lehetőségeket. A következő engine-ünk a T&L segítségével például nagyszabású szabadtéri pályák kidolgozását teszi lehetővé. A helyzet azonban igazából az nVIDIA és mások által kiadott, DirectX 8 támogatású eszközök megjelenésével válik izgalmassá. A pixelek és csúcsok megjelenítésének programozhatóvá válásával a fejlesztők teljesen egyénivé tehetik a játékaik kinézetének és hangulatának minden egyes elemét – főleg az animáció és a valósághű megvilágítási effektek terén."

Az *Unreal* már át is lépett a következő korszakba a lenyűgöző *Unreal 2* tech demo megszületésével. Az Epic manapság a poligonszámok bűvöletében él – a pályák százszor részletesebbek az *Unreal Tournament* helyszíneinél, a tárgyak pedig akár 3700 poligont is tartalmazhatnak – ez ötször több az eredeti *UT* megfelelő értékeinél. Az új csontvázmodell, ami például az *UT* PS2-es változatában működik, 40 csontból

### Dekódolás!

„Marhára érdekesen hangzik, de mi ez az egész halandzsa?"

**Bezier**
Három mozgatható pont által meghatározott görbült vonal. A görbület ívét a pontok helyzetének beállítása határozza meg.

**Binary triangle tree**
Egy mátrixtípus, amit a 3D-s grafikában a talaj megjelenítéséhez használnak. A binary triangle tree tulajdonképpen egy háromszögekből felépülő felület matematikai leírása.

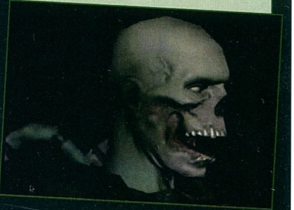
**Compression**
A fájlméret csökkentésének módszere. Tömörítéssel érik el azt, hogy a nagy grafikák kisebb sávszélességet foglaljanak le.

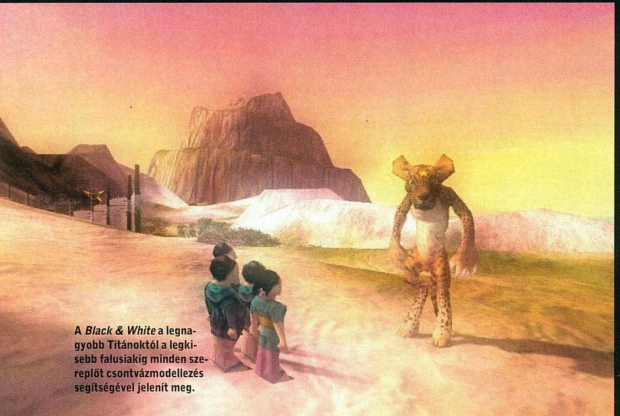
**Cube environment mapping**
Továbbfejlesztett environment mapping technológia, amely egy hatoldalú kockán keresztül jeleníti meg a környezet visszatükröződését egy textúrán. A cube environment mapping pontosabb a hagyományosnál, mivel a hat oldal által adott visszatükröződések folyamatosan frissülnek.

### Jön a Doom!



Vagyis a *Doom* következő része. Bizony, bizony, az id Software újabb folytatást készít minden FPS ősapjához. Egyelőre nem láttunk többet néhány homályos fényképnél és pár grafikai tervnél, de máris le vagyunk nyűgözve. Játék közben az arcok mozogni fognak, valósághű koponyacsontok és izomstruktúrák alapján.





A *Black & White* a legnagyobb Titánoktól a legkisebb falusiakig minden szereplőt csontvázmodellezés segítségével jelenít meg.



A *Black & White* tájai egyedülálló texture-morphing eljárással készültek – a program összefüggő, valósághű, folyamatosan változó vidékeket varázsol elénk.



**A Particle Systems fejlesztőház egy vadonatúj engine-nel, a *Flux*-szal tér vissza az *Independence War* című klasszikus űrhajós program folytatásában.**



A *Sacrifice* a legjobb fps érték elérésének érdekében mindig az adott gép képességeihez igazítja a poligonszámot.

építi fel csak az arcot, ami különösen kifinomult mimikát eredményez. Az arcizmok, az ajkak, a szemöldök, a fogsor, a szemek, sőt még a haj is különálló elemként került feldolgozásra, ami azt jelenti, hogy az animációk készítésekor mindegyik külön-külön mozgatható.

Erik De Neve, a csontvázrendszerű animáció programozásának szakértője elmondta, hogy az Epic mozgásrögzítéssel készített mimika beépítésével is kísérletezik: „A csontvázalapú animációs rendszer egyaránt lehetővé teszi az adatok maradéktalan, illetve adatvesztéssel járó tömörítését. Az engine-t úgy dolgoztuk át, hogy a szereplőket közvetlenül a hardveres T&L architektúrán, illetve az ezzel felszerelt Direct3D kártyán keresztül lehessen manipulálni. Ez azt jelenti, hogy az elméleti poligonmaximum – és ami még fontosabb, az egy időben megjeleníthető karakterek száma – alaposan megemelkedik a Microsoft Xboxra, vagy a hardveres T&L gyorsítással rendelkező PC-kre írt játékokban. Különösen a DirectX 8-ba beépített új lehetőségek teszik maradéktalanul kihasználhatóvá a hardveres gyorsítás adta lehetőségeket, sima felületeket eredményezve." Mikor találkozunk mindezzel a PC képernyőjén? A rövid válasz: mostanában nemigen, mivel az *Unreal 2* legkorábban 2002. első negyedévében jelenik meg.

## A Quake tovább nyomul

Az *Unreal*-hez hasonlóan a *Quake II*-t és a *Quake III*-at is alaposan átalakították, átírták és átgyúrták a külső fejlesztőcégek. A Valve annyira átdolgozta a *Quake II* kódját, hogy nem is lehetett ráismerni, amikor *Half-Life* néven újra napvilágra került. Ezt a programot – az engine-je a mai 3D-s szabványokkal összehasonlítva teljesen idejétmúltnak számít – arra tervezték, hogy Pentium 133-ason fusson, a hardveres grafikai gyorsítás pedig csak extra lehetőség volt. A játék Dreamcast adaptációja a PC-s változat poligonszámának kétszeresét, továbbá bonyolultabb felületeket és csontvázmodelleket tartalmaz, alapvetően mégis ugyanarra a *Quake* technológiára épül. Ez a példa tökéletesen mutatja, mennyire rugalmas engine-eket tervez John Carmack (programozózseni, az id Software ügyeletes fenegyereke). A *Quake* engine-ek hosszan tartó sikerének titka az, hogy a gyors, új hardverelemek adottságainak kihasználására törekvő külső cégek könnyen továbbfejleszthetik őket.

Az utóbbi, durván hat hónapban egymás után kerülnek piacra a *Quake III* grafikus motorjára épülő játékok, amelyek jól demonstrálják, mit tud kihozni egy-egy tehetséges külső csapat ugyanabból az alapanyagból. A *Quake* sorozat részei mindig is kissé sivárak, barnás árnyalatúak voltak, a *Q3* engine-re épülő játékok azonban új irányt vesznek, ahogy azt a *FAKK 2* vad színei, az *Alice* vagy a *Return to Castle Wolfstein* mutatják.

Az utóbbiban még valóban létező német kastélyok és városok - digitális fotók alapján készült - feldolgozásai is láthatók. Ráadásul mindegyik *Q3* licenc magában foglal egy valódi, az emberek és az állatok modellezésére szolgáló csontvázrendszert, amiben a csontok a hagyományos megjelenítési módszert finomítják: a csontokra folyamatos felület borul, ami eltünteti az egyébként észrevehető illesztéseket (ez a poligonfelületek érintkezéséből adódik – a dolog a *Quake III*-ban is megfigyelhető) és zökkenőmentesebb, valósághűbb mozgást eredményez.

> **A *Sacrifice* egyike annak a néhány, már kapható játéknak, melyek igazán alágyújtanak a csúcsmodell 3D-s kártyáknak.**

Köztudott, hogy az id Software egy új 3D-s FPS-en dolgozik, ami jelenleg a *Doom III* munkacím alatt fut. Most már azt is tudjuk, hogy a játékengine nem vadonatúj, hanem a már meglevő elemek felújításával készül. A renderelésért és az árnyékolásért felelős rendszereket, valamint a játék kódját már kicserélték, az animációs részt pedig teljesen újraírták. A hálózati kódot szintén kiszedték, de ez alapos átalakítás után végül visszakerül a helyére; a fejlesztők nem kezdik elölről a munkát – inkább a régi technológiát veszik alapul az új kidolgozásához.

## Dekódolás!

**Heavy use of variance**
3D-s játékok által alkalmazott módszer, ami a távoli tárgyak részletességének csökkentésével nyomja fel az fps értéket.

**Lightmap**
Texture map, amit valamilyen fényhatás kiváltására használnak.

**Loss-less/lossy compression**
Lásd Compression. A loss-less tömörítésnél minden adat megmarad, míg lossy tömörítés esetén a lényegtelen adatok elvesznek.

**Multipass texturing**
Több textúra felfeszítése ugyanarra a poligonra a textúrák összemosásával, a simább, kellemesebb hatás elérésének érdekében.

**Multitexture**
Számos textúra felvitele valamilyen

## Fókuszban a Shiny

A Shiny Entertainment a PC-t igencsak próbára tevő engine-ek sorozatával hasította ki a maga szeletét a 3D-s játékok tortájából. Az *MDK*, a *Messiah* és a nemrég megjelent *Sacrifice* ugyanarról tanúskodnak – egy olyan fejlesztőház erőfeszítéseiről, amelyik megpróbál minél többet kipréselni a PC-ből. A Shiny „alkalmazkodó" technológiájának legújabb példája, a *Sacrifice* egyike annak a néhány, már kapható játéknak, melyek igazán alágyújtanak a csúcsmodell 3D-s kártyáknak.

Az „alkalmazkodó technológia" kifejezés eléggé találó. Röviden arról van szó, hogy a *Sacrifice* minden grafikai eleme változtatható részletességi szinttel rendelkezik. A fűszálaktól kezdve a nagydarab szörnyeken át magáig a tájig minden összetevő rugalmasan alakítható részletesség és összetettség szempontjából - ezáltal a játék minden PC-n a lehető legjobb fps értéket produkálja. Az engine felméri a gépünk adottságait, és azonnal optimalizálja a részletességet, a lehető legkedvezőbb sebességet biztosítva minden PC-n. A játékokban általában van valamilyen részletességi skála, néhány, egyre erősebb egyszerűsítést jelentő beosztással, amelyek között manuálisan váltogathatunk, a Shiny engine-jében azonban a tárgyak mindig ugyanolyanok, csak a poligonszám változik 200 és 2500 között. Az eredmény magasabb fps érték és zökkenőmentesebb váltás a különböző részletességi szintek között.

„A *Sacrifice*-ban négy különböző rendszer felel a grafika beszabályozásáért" – magyarázza Martin Brownlow programozó – „Az első a *Messiah* szereplőengine-je. Ez jelenít meg minden karaktert és varázslót, és változatlan formában került át a *Messiah*-ból. A második az MRM (multi-resolution mesh) technológia, amit külön a *Sacrifice*-hoz fejlesztettünk ki. A lényege az, hogy mindig egy nagyfelbontású verzióból indul ki, és aztán egyenként veszi el a poligonokat a kevésbé részletezett mo- ▶



A FUN Labs *Gothic Chapel* demója: hardveres T&L, per-pixel shading és texture compression, egy GeForce 2-n előadva.

dellek kialakításához. A harmadik a táj megjelenítéséért felelős rendszer. Ez két furcsa nevű cuccot (binary triangle tree és heavy use of variance) kombinál a távoli tárgyak részletességi szintjének csökkentéséhez. Végül ott vannak a parametrikus felületek (parametric surfaces). Ezek közé tartozik például a projected bezier curve – ezt a dolgot főleg a varázslatok használják."

Brownlow szerint a *Sacrifice* különleges kinézetét „a mindenfelé egyenletesen elszórt bigyóknak" köszönheti „amelyek

**Brownlow is a T&L gyorsítás megjelenését nevezi az utóbbi év legjelentősebb eseményének a 3D-s grafika terén.**

monumentálissá teszik a tájat. Általában fűszálakról, virágokról vagy kövekről van szó. Mindegyiknek megvan a maga helye és iránya. Ha eltávolodunk tőlük, aztán pedig visszamegyünk, ugyanott találjuk őket, ugyanabban a helyzetben. Ilyen bigyókból szinte végtelen mennyiséget találunk a pályákon." Az eredmény? Egyetlen nagy, folyamatos felület helyett, a táj számtalan apró elemből áll össze.

A Shiny mindig is nagy hangsúlyt fektetett arra, hogy a játékai jól fussanak a régebbi rendszereken, úgy, hogy közben az utolsó csepp teljesítményt is kipréselik belőlük. A *Sacrifice*-ban a renderelő egység több, párhuzamosan létező csatornával bír, így aztán a program minden videokártyán a lehető legjobban néz ki.

A játékipar többi képviselőjéhez hasonlóan Brownlow is a T&L gyorsítás megjelenését nevezi az utóbbi év legjelentősebb eseményének a 3D-s grafika terén. A Shiny csapatának néhány hetébe telt a renderelési kód szinte teljes újraírása a hardveres T&L kihasználására, de Brownlow biztos abban, hogy megérte. Miért? „Még több poligon, újabb lehetőségek, még több modell. Azt hiszem, eltart majd egy darabig, mire a játékfejlesztők teljesen magukévá teszik a T&L-t, mivel nem könnyű olyan kódot írni, amelyik kihasználja az új lehetőségeket, és közben a régebbi kártyákon is fut, hacsak nem készítünk 2-3, teljesen eltérő grafikai verziót minden egyes jelenethez. Ez nagyon meghosszabbítaná a már most sem rövid fejlesztési folyamatot. A helyzet azonban megváltozik, ahogy egyre jobb gépek számítanak majd belépő szintű konfigurációnak."

## Dekódolás!

tárgy vagy karaktermodell poligonjaira. Ilyenkor általában az összemosás technikáját is alkalmazzák, amíg a kép el nem készül.

**Parametric surfaces**
Görbült felület 3D-s környezetben.

**Pixel shader**
A 3D-s architektúra része, ami a színt, a fényt és többi effektet viszi fel a képernyőn megjelenő pixelek mindegyikére. Programozható pixel shader esetén előre elkészített textúrák használata helyett a textúrákat egy program generálja.

**Projected bezier curve**
Három pont által meghatározott, 2D-s görbe, amely a harmadik dimenzióba tart.

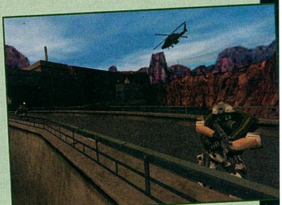
**T&L (Transform and Lightning)**
A 3D-s architektúra geometriai megvalósításáért felelős része. A transform elem 2D-s sokszögekké konvertálja a 3D-s geometriai leírásokat, a lightning rész pedig meghatározza, hogyan hatnak a fényforrások a 3D-s világ elemeire.

**Texture tiling**
A textúrák mozaikszerűen helyez-

## Ez is Quake: néhány Quake ivadék



A *Quake 2* megjelenésekor jó néhány fejlesztő áldozott egy rakás pénz arra, hogy megkaphassák az id Software lehengerlő 3D-s motorját. Néhány játékra azóta is várunk...



A *Quake 2* engine-t a *Half-Life* használta fel a legsikeresebben. A Valve fejlesztői lassítottak a játéktempón, ugyanakkor a lehető legtöbb változatosságot préselték ki a motorból.



A *Daikatana* nem lett annyira jó, mint amennyire lehetett volna. Az Ion Storm csapata menet közben váltott a *Quake* engine-ről a *Quake 2*-re, amivel több hónap munkáját dobták ki az ablakon.



Egy másik sokat csúszó Ion Storm játék, az *Anachronox* a végletekig hajszolta a *Quake 2* engine-t. Egyrészt harmadik személyű, másrészt tele van aljátékokkal.

### Színpompás Black & White

A *Black & White* a játékipar történetének egyik legtöbbet csúszó projectje volt, de az április eleji megjelenés szerencsére véget vetett a várakozásnak. A *Black & White*, melyet a *Populous* megalkotója, Peter Molyneux jegyez, műfajoktól független, szabadon kalandozó 3D-s istenszimulátor, amiben egyszerre játszunk uralkodói szerepet, neveljük hatalmas lényünket és csapunk össze a többi istennel a végső győzelemért. Kiemelkedő részletgazdagság és elmélyedt kialakítás teszik különlegessé: a szereplők egyéni arckifejezéssel bírnak, a környezet abszolút rugalmasan alakítható, és egy pillanat alatt, zökkenőmentesen válthatunk az egyik falusi közeli megfigyeléséről az egész sziget távoli szemlélésére.

Kétségtelen tény, hogy a *Black & White* engine-je lehengerlő keverék; a textúrák és a környezet rugalmas alakításának újszerű kezelésével számos területen tolja ki a 3D határait. A fejlesztők a munka korai fázisában elvetették a hagyományos mozaikos módszert (a terep egyforma elemekből épül fel, amelyeket mozaikszerűen raknak egymás mellé), mivel ez nem passzolt a játékvilág dinamikusságához. A folyamatosan, észrevétlenül változó táj megjelenítéséhez valami sokkal eredetibbre volt szükség.

Alex Evans programozóé a szó: „Szakadatlanul újraalkotjuk a textúrákat miközben a játékos a *B&W* világában mozog. Ez azt jelenti, hogy egyedülálló részletességet tudunk produkálni: a játék minden pillanatban számos, művészek által készített képet vegyít össze – a kombinációk száma gyakorlatilag végtelen. Gondosan egybeforrasztjuk az épületek és a többi tereptárgy kiválasztott részleteit, ezért aztán a patakok, a kertek, a felperzselt foltok, az árnyékok és a hó észrevétlenül olvadnak bele a földfelszínbe. A legcsodálatosabb az a rendszerben, hogy a tárgyak és az emberek valóban a táj részének tűnnek, és egyáltalán nem ütnek el tőle."

Ez a megközelítési mód tette lehetővé, hogy a tervezők folyamatosan változó, részlet gazdag helyszíneket hozzanak létre – ugyanezt a technikát alkalmazták a szereplőknél is, akik az idő múlásával megváltoznak, öregednek. Ha az egyik lényt megvágja valami, a sebből vér folyik, aztán lassan begyógyul, végül forradás marad a helyén. A lények 1000-2000 poligonból épülnek fel; az emberek 300-800 poligonból állnak. Ha ez a mázli viszonyok mellett kevésnek tűnik, emlékezzünk arra, hogy stratégiai játékról van szó, és egyszerre akár 100 szereplő is lehet a képernyőn. A *B&W*



Az *X-Isle* demó ízelítőt ad a GeForce 2 legfejlettebb képességeiből – ezek közé tartozik a cube mapping, amivel mozgó tükörfelületek állíthatók elő.

stratégia létére nagy mennyiségű poligont képes megjeleníteni másodpercenként, a zsúfoltabb jelenetekben akár 20 000-t – és ebben még nincsenek benne az ismétlődések vagy a bonyolultan kidolgozott lények. A varázslatok áttetsző poligonrétegekből épülnek fel, így alakul ki az a fényködszerű hatás, ami még a GeForce 2-t is túlterheli néha, pedig ahogy Evans megjegyezte „ez a világ legjobb képességű kártyája".

„Ahol lehet kihasználtuk a T&L adta lehetőségeket" – mondja Evans – „Ez jelenleg nem okoz nagy változást, mert akinek T&L kártya van a gépében, általában úgyis nagyon gyors processzorral rendelkezik Néhány tárgyon az environment mapping és a reflection mapping eljárásokat alkalmaztuk, a Citadellában pedig részletekben tobzódó fény- és árnyékeffekteket. A rendkívül nagyfelbontású lightmap mellett itt a multipass texturing nevű hatást is bevetettük, a minél szebb eredmény érdekében. Bármit is mondanak a kártyagyártók, a *B&W* látványvilága elsősorban nem a bump-mapping miatt tűnik ennyire szerves egésznek. Sokszor alkalmaztunk egyszerű poligonokat, esetenként több textúrát összemosva rajtuk, de mindig nagyon figyeltünk arra, hogy mi kerül a felületre – animáció, koordináták, satöbbi – mert olyan hatásra törekedtünk, amire az emberek nem számítanak."

Evans, és a másik vezető programozó, Jean Claude Cottier mindent elkövettek, hogy a *Black & White* a lehető legszebben nézzen ki; ez a legtöbb játéknál elég is lett volna. Mivel azonban itt a műfaj megújítása a cél, a szépség önmagában nem elég. A *B&W* minden elemében változó világba vezet minket, ahol még a szereplők kinézetére is hatással vagyunk – le egészen a tetoválásokig – és eközben olyan tájon bolyongunk, ami a játékstílusunknak megfelelően alakul.



Az új *Unreal* engine tájábrázoló rendszere mindenkit le fog nyűgözni, állítja Jack Porter, az Epic programozója: „A táj általában 128 000 poligonból épül fel, a többi elemmel együtt ez a szám nagyjából 170 000-re megy fel. A renderelésnél az nVIDIA GeForce 256 hardveres képességeit használjuk ki. A helyszínek hat rétegből állnak: sziklák, fű, por, köves-füves réteg, árnyékok, stb. Ez a réteges szerkezet, és az alpha maps technológia lehetővé teszik, hogy részlet gazdag talajt készítsünk, ami nem tartalmaz látványosan ismétlődő, mozaikszerű elemeket."

## Az európai helyzet

Európában különös dolgok folynak 3D ügyben, esetenként egészen magas színvonalú eredménnyel. A horvát Croteam *Serious Sam* című programja az első bétademó megjelenése óta tartja izgalomban a játékosokat. Vannak kifejezetten gyenge pontjai – a modellezés néha láthatóan durva – de Alen Ladavac, a vezető programozó joggal lelkes, amikor a *Sam* egyedi elemeiről beszél: „Az aktuális trendtől eltérően, ami sötét, nyomasztó hangulatot, szűk szobákat és folyosókat követelne meg, mi a realisztikusság, a ragyogó, életteli színek, és a hatalmas, nyílt térségek mellett döntöttünk. Rengeteg ellenfél, sok tárgy, lövedékek, mindez egyszerre a képernyő... Speciális megvilágítás, megcsillanó fény, szétszóródó szilánkok..."

Az 1997-es E3 nagy szenzációja volt a Particle Systems *Independence War* című játékának demója. Michael Powell, a Particle munkatársa szerint a régen kiselejtezett *Prey* mellett abban az évben az *Independence* engine volt a legígéretesebb. „Úgy tűnik az *Independence War 2* ismét mágikus hatást tud kiváltani vadonatúj, Flux névre keresztelt engine-jével. Teljes egészében támogatjuk a Direct3D-t és kihasználjuk a hardveres újdonságokat, például a texture compressiont és a T&L-t is. Az űrhajómodellek 500-2000 poligonból épülnek fel. Néhány ezekből, plusz a környezeti hatások, a rakéták lángcsóvái, a robbanások, a plazmasugarak és a bolygók együtt akár 25 000 poligont is kirajzolhatnak a képernyőre, ugyanabban a pillanatban."

## A verseny folytatódik

Áttekintettük azokat a technológiákat és trükköket, amelyek a lehető legtöbbet préselik ki a jelenleg létező hardverből. A szoftver kicsit mindig lemaradva követi az eseményeket, de fejlődés útja jól látható. Az új lehetőségek közül a per-pixel shading gyakorolja majd a legnagyobb hatást a játékokra. Multitexturing helyett az egyes elemeket veszi számításba a világítás kialakításánál. A per-pixel shading lényege alapvetően az, hogy a megvilágítás és az árnyékolás a legkisebb elemek szintjén valósul meg, ami kifinomultabb kidolgozást és realisztikusabb effekteket tesz lehetővé – például a faforgács vagy a vízfodrozódás megrajzolásakor. A legújabb technológia minden további nélkül képes megjeleníteni ezeket a hatásokat, de az első biztató jelek csak most kezdenek megjelenni az *X-Isle*-hoz hasonló demók formájában.

Ami a hardver következő generációját illeti, Martin Brownlow a Shinytól „lebegőpontos frame-pufferelésről" álmodik, ahol „bizonyos műveleteket lehet végrehajtani a pixeleken mielőtt a képernyőre kerülnének. Az adott helyszín legvilágosabb pontjánál jóval erősebben megvilágított pixelekkel például igazán szép fényhatást lehetne elérni. A tökéletes hatás érdekében a fényes részeket nagyon erősen megvilágítanánk, a többi fényerejéből pedig visszavennénk." PCF

## Dekódolás!

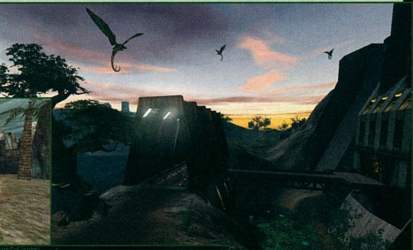
...kednek el – néha szembetűnők az illesztések.

**Vertex morphing**
A programozható vertex shaderek egyik funkciója. A vertex morphing segítségével a program parancsainak megfelelően alakítható a talaj és a modellek.

**Vertex shader**
A 3D-s architektúra része, a poligonok kialakításáért felelős. Programozható vertex shader esetén egy megfelelő programmal szabadon manipulálhatunk szögcsúcsokkal, és nincs szükség előre megírt táj használatára.

## Az Unreal sztori

▼ Az 1998-ban megjelent *Unreal* nagy grafikai ugrásnak számított, és majdnem olyan népszerű lett, mint a *Quake 2*.

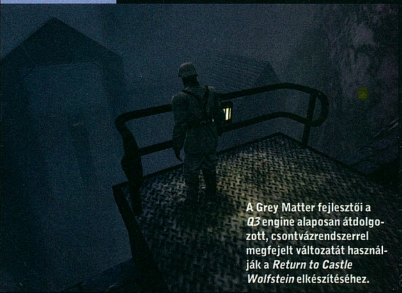




▶ Az Epic ezután az *Unreal* multiplayeres változatát készítette el (*Unreal Tournament*, 1999). Feljavították az engine-t, és a kódon is tettek néhány alapvető változtatást.



▲ Az *Unreal* sorozat legújabb epizódjától, az *Unreal 2*-től – ha hihetünk a képeknek – mindenkinek leesik majd az álla. *Hány* poligon?



A Grey Matter fejlesztői a *Q3* engine alaposan átdolgozott, csontvázrendszerrel megfejelt változatát használják a *Return to Castle Wolfstein* elkészítéséhez.

# PC Format Játszótér

A sokoldalú PC magazin

## Bevezető



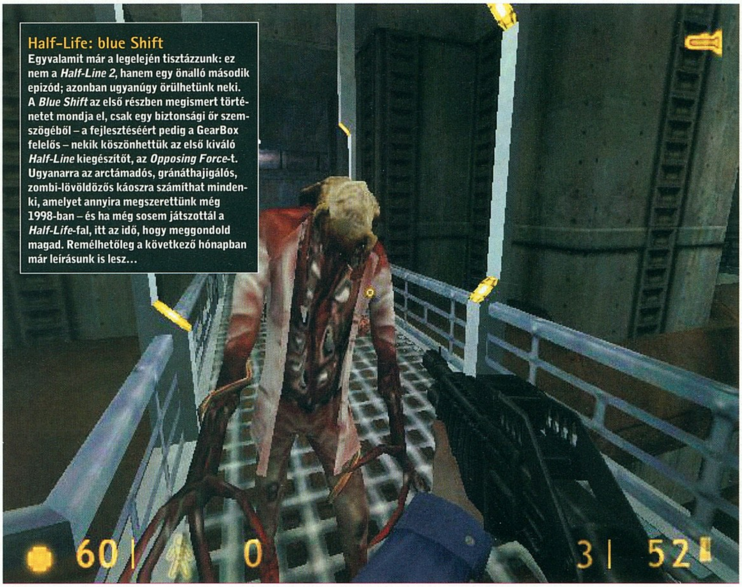
Egy (vagy több?) olyan hónappal a hátunk mögött, amikor volt némi okunk az aggodalomra, hiszen mi is a „váróteremben" ültünk magatehetetlenül, (s közben sajnos elvesztettünk olyan értékeket is melyet nem szabadott volna), nos most újra bepillantást nyerhetünk a PC-n jelenleg használt legjobb(?) játékokba. Vajon tökéletesen elégedettnek kell-e lennünk ezeknek a játékoknak a jelenlegi helyzetével? Tényleg ezek a legjobbak? Vagy a kiadók tévútra tévedtek (csak, hogy elkerüljék az anyagi kockázatot) azzal, hogy félreértelmezik a játékkészítés lényegét? „Na, mire gondolok...?" Arra, hogy a játéktervezés olyan terület, mely által újra meg újra visszatérsz (még a Playstation-özés rovására is) a PC-d mellé. Mostanában viszont nagyon sok régi ötlet új verziója jelenik meg, ami nem mindig éri el az eredeti szintjét. Így az igazi újítás –egy varázslatos ötlet eredeti módon való megragadása – sajnos fehér holló mostanában, és szerencsésnek mondhatjuk magunkat, hogyha évente egy, ne adj'Isten két ilyen játék is megjelenik. A többi csupán zacc a játékkészítés kávéjában. És én utálom a zaccot..., igaz nem is kávézom...

## A PC Format látleletei

Büszkén mondhatjuk, hogy magazinunk, a *PC Format* mindig a legjobb vásárlási tanácsokat adja. Ha egy játék nem jó, azt is egyenesen kimondjuk. Csak kész játékokról írunk, ami azt jelenti, hogy előzetesünk mindig a lehető legpontosabb. Nagy dolog, ha egy játék 80-nál több pontot kap; amelyek pedig 90-nél is többet szereznek, azok a team elismeréseként megkapják a Gold díjat. Ha feltuningolt gép kell a programhoz, akkor bizony igen sokat kell nyújtania a játéknak. Hitvallásunk az, hogy mindig őszinte, pontos előzeteseket közöljünk.

Arany-érem PC Format Június 2001

Azt mondják, a türelem rózsát terem. Most már tudjuk miért késik a *PC Format* játékos csapata az előzetesekkel...



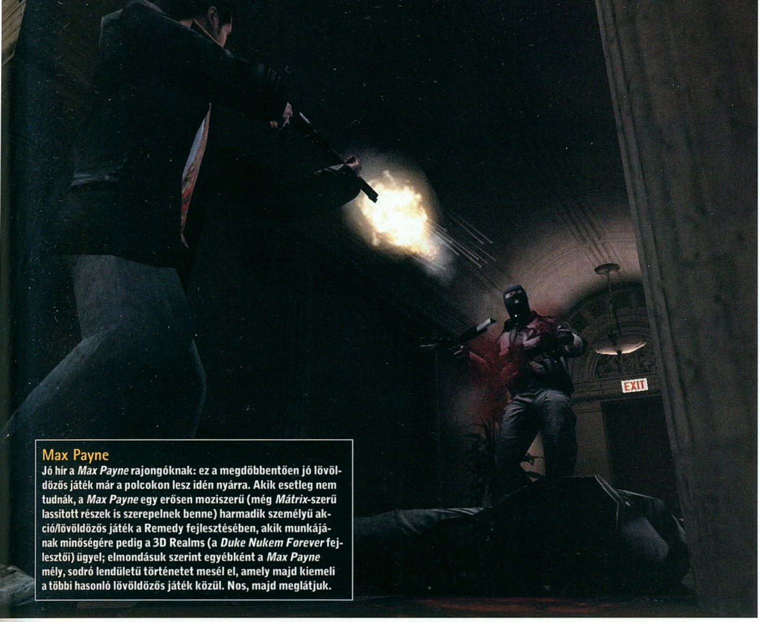
### Half-Life: blue Shift

Egyvalamit már a legelején tisztázzunk: ez nem a *Half-Line 2*, hanem egy önálló második epizód; azonban ugyanúgy örülhetünk neki. A *Blue Shift* az első részben megismert történetet mondja el, csak egy biztonsági őr szemszögéből – a fejlesztéséért pedig a GearBox felelős – nekik köszönhettük az első kiváló *Half-Line* kiegészítőt, az *Opposing Force*-t. Ugyanarra az arctámadós, gránáthajigálós, zombi-lövöldözős káoszra számíthat mindenki, amelyet annyira megszerettünk még 1998-ban – és ha még sosem játszottál a *Half-Life*-fal, itt az idő, hogy meggondold magad. Remélhetőleg a következő hónapban már leírásunk is lesz...

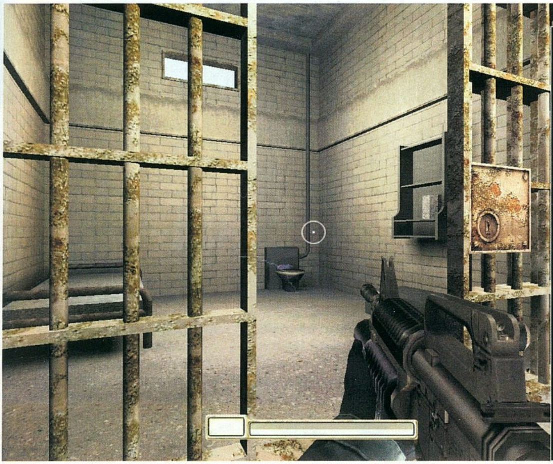



### Civilization III

OK, a teljes címe *Sid Meier's Civilization III*. És igen, a *Civilization* név birtoklása körüli őrült vita ellenére Sid, és fejlesztőgárdája, a Firaxis a milliós példányszámban elkelt *Civilization II* folytatásán dolgoznak. Ahogy azt már eddig is sejtettük, nem a grafika a legfontosabb számukra – a *Civ* dinamikus játékmenetének fejlesztése és az új elemek hozzáadása köti le a készítőket. A diplomácia az egyik olyan terület, amit komolyan átdolgoznak és várható, hogy megjelenik egy alkudozási rendszer is. Jövőre remélhetőleg már ki is próbálhatjuk.



**Max Payne**
Jó hír a *Max Payne* rajongóknak: ez a megdöbbentően jó lövöldözős játék már a polcokon lesz idén nyárra. Akik esetleg nem tudnák, a *Max Payne* egy erősen moziszerű (még *Mátrix*-szerű lassított részek is szerepelnek benne) harmadik személyű akció/lövöldözős játék a Remedy fejlesztésében, akik munkájának minőségére pedig a 3D Realms (a *Duke Nukem Forever* fejlesztői) ügyel; elmondásuk szerint egyébként a *Max Payne* mély, sodró lendületű történetet mesél el, amely majd kiemeli a többi hasonló lövöldözős játék közül. Nos, majd meglátjuk.



**Soldier Of Fortune 2**
Nem mindenkinek tetszett az eredeti *Soldier Of Fortune* – nem is beszélve a számos kormánynak, akik betiltották a forgalmazását. Ennek ellenére a Raven fejlesztőcsapat visszatért, ez alkalommal a *Quake III: Arena* technológiájának birtokában, hogy újból életre keltse kedvenc fegyverszakértőnek, John Mullinst egy tucatnyi, terroristáktól hemzsegő harctéren (no nem egyszerre) – bár a megjelenéskor még nem lesz többjátékos lehetőség. Az élethűség – ahogyan arra számíthattunk is – egy újabb szinttel lépett tovább (bár a Raven egyelőre vonakodik közeli ellenségekről készült képernyőfotókat megjelentetni). Az összes szereplő 3000 pixelből áll, 30 testrésszel, amelyek mind leválaszthatók, és sebekkel, melyek minden eltalált testtájon látszanak majd. Lenyűgöző, de ne várjátok, hogy a cenzorok kedvence legyen a jövő évi megjelenéskor.

## Váróterem



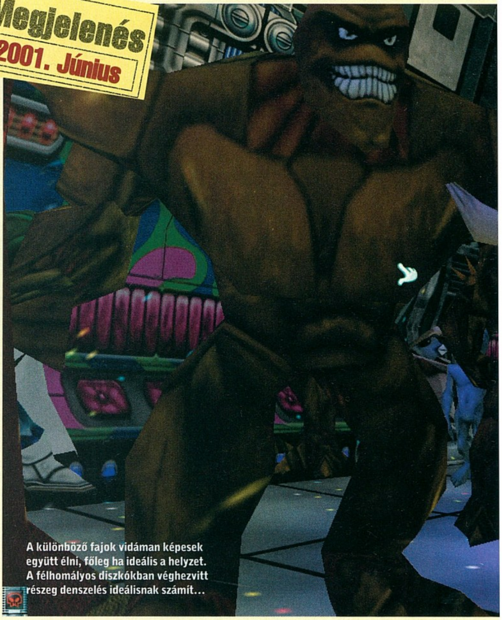
## Látlelet



## Tippek és Taktikák

# Startopia

**Megjelenés 2001. Június**



A különböző fajok vidáman képesek együtt élni, főleg ha ideális a helyzet. A félhomályos diszkókban véghezvitt részeg denszelés ideálisnak számít...

## Íme a bizonyíték, hogy még a mélyűrben is szükség van istenekre. A palást és a szakáll nem kötelező, de ajánlott.

### A lényeg

Összetett a dolog, de a történetet (nem először fordul elő ilyesmi) mintha a Játéksztorik Csodakalapjából rántották volna elő, ami a karimájáig tele van konyhakész, logikusan felépített játéktémákkal és tervekkel. Nem hiszitek? Nos, hatalmas intergalaktikus háború dúlt – minden bizonnyal ugyanaz a háború, amelyik az összes többi jövőben játszódó programban is – és egész bolygók váltak pusztasággá. Tipikus Sötét Jövő vízió.

Ugyankkor – meglepetés – a *Theme Park* mintájára készült kapitalizmus-szimuláció következik. A feladatunk az, hogy gyűrű alakú űrbázisok roncsait újítsuk fel, megtöltve őket gyárakkal, szórakoztató létesítményekkel és minden hasonlóval, betakarítva a hasznot. Egyszerű. Ja, és közben megmenthetjük a civilizációt. Az egymással szemben álló kilenc idegen faj képviselőit vendégül látva semleges űrállomásunkon, békét és harmóniát teremthetünk a galaxis, háborúban álló lakói között. Vagy, ha rosszul csináljuk a dolgunkat, az eddigieknél is gyilkosabb indulatokat gerjeszthetünk.

Ha egy pillanatra eltekintünk a bonyolultabb elemektől, kijelenthetjük, hogy valahol itt van a lényeg. Egy egész, mindenki számára nyitott űrállomást kell igazgatnunk, úgy, hogy minden lakója boldog legyen. Képzelj el egy olyan játékot, amiben egy állattenyésztő telepet kell létrehozni, fejleszteni és rendben tartani, ahol macskák, kutyák, egerek, baglyok, majmok, gilisztát, elefántok élnek. Együtt. Most cseréld le az állatokat idegenekre – íme a *Startopia*.

**Egy mindenki számára nyitott űrállomást kell igazgatni, úgy, hogy minden lakója boldog legyen.**



Egy kicsit távolítani kell ahhoz, hogy megmutatkozzon a fedélzet ívelt, körkörös felépítésének szépsége. Nagyszerű megoldás.

A vászon, amire festhetünk, jelen esetben egy háromszintes, fánk alakú űrállomás. A legalsó fedélzet, ahol a küldetések általában kezdődnek, a munkaszint – itt folyik az ipari tevékenység, a kutatás és a termelés legnagyobb része. Itt vannak az olyan közönséges berendezések is, mint a dokk, az energia (gyakorlatilag pénz) tároló, az újrafeldolgozó üzem, és ez az a szint, amin keresztül a látogatók belépnek a bázisra. Felette található a szórakoztató fedélzet – ide lazítani jár a lakosság. A szinten többek között diszkók, kocsmák és hasonló műintézmények találhatók, ami azt jelenti, hogy az oldott légkör ellenére elég kaotikussá válhat a helyzet. „Ha az ember nyitva tartja a szemét, elkaphat például egy-egy idegent, aki egy kicsit túl sokat ivott, és most az asztalra zuhanva alszik." mondja a Mucky Foot „atyaúristen" játéktervezője, Wayne Imlach.

A legfelső, vagy biofedélzeten sokkal békésebb tevékenység folyik, ez a szint ugyanis az állomás létfenntartója. Itt készül az étel és a különböző nyersanyagok, itt folyik az állattenyésztés, de a harmónia itt is ritka vendég. Mivel gyakorlatilag egyetlen, szabadon alakítható bioszféráról van szó, amivel bármit megtehetünk. Rajtunk múlik, hogy a víz-föld hőmérséklet és páratartalom ideális legyen, és a célnak megfelelő arányai alakuljanak ki.

Az állomás gyűrű alakja minden bizonnyal extra izgalommal fűszerezi majd a multiplayeres meneteket is: „A gyűrű alak a legfontosabb szerepet a többjátékos menetekben kapja" – mondja Imlach – „Mivel nagyon szűk területen kell terjeszkedni, folyton összeütközésbe kerülünk a többi játékossal. Elkerülhetetlenül." A politikai összecsapások és a stratégiai szövetségek művészetét tehát mindenkinek muszáj lesz elsajátítania.

### A körítés

A *Startopia*-ba hihetetlen mennyiségű részletet zsúfoltak be, ráadásul a játék figyelemre méltó célokat tűz ki. Ahogy például szépen egymás után felfedezzük a hajó fedélzeteit, egy idő után látszik, hogy a későbbiekben három zsúfolásig megrakott körbe futó szinttel, egy egész élettől hemzsegő, teljes egészében ránk bízott űrállomással kell megbirkóznunk.

Mindenre azonban természetesen nem kell odafigyelni. Az állomásra látogató fajok mindegyikének megvan az a legjellemzőbb tulajdonsága, ami a legfontosabb hatást gyakorolja az egész bázis működésére. A Grouliai Sódisznók például a gyári munkás szerepét töltik be – sokan vannak, alacsony bért kérnek és keményen dolgoznak, de hajlamosan a sztrájkra, ha nincs elég munka, vagy ha nem bánunk jól velük. Vannak magasabb szellemi dimenziókban mozgó lények is, például a Zedem Szerzetesek, akik prédikátori feladatokat látnak el. Ha jól tartjuk őket nem lesz semmi gond, de ha feldühödnek megpróbálnak mindenkit megtéríteni, és mivel egy szerzetes a prédikáláson kívül semmihez sem



Egy szerzetes, az szerzetes, akármilyenek is az ujjai.



A Mucky Foot fejlesztői imádják a poénos sci-fi utalásokat, és ez sok helyen meg is mutatkozik. Itt éppen lézerkardot lóbáló idegenek készülnek felszeletelni egymást.





Kívülről nézve a gyűrűk magasztos és lehengerlő látványt nyújtanak. A játékban mindenhol hátborzongató távlatokkal találkozunk.



Minden diszkóba kell egy DJ, ez a nagydarab lény pedig a leggyorsabb kezű lemezpörgető a galaxisban, egyszóval ő az ász.



A Szirének nem túl kényelmes, de látványos foteljeikben ücsörögve várják a „szolgáltatásra" kiéhezett kuncsaftokat.



Ööö, csak mi érzünk némi Zaphood Beeblebroxos beütést a fickón?

ért, az egész állomáson megállhat az élet. A térítést persze megállíthatják a Dahaniai Szirének, egy csapat éjszakai pillangó, akik a munkások (khm) szórakoztatásáért felelősek. Néha azonban a szórakoztatásból is megárt a sok, ha értitek mire gondolunk...

Röviden: nem könnyű harmóniát teremteni a fajok között, főleg, hogy ennyiféle idegen kreatúra verseng egymással. „Ki kellett dolgoznunk egy egyszerű módszert arra, hogy a játékosok könnyen felismerjék az egyes fajok egyéni jellemzőit és jobban azonosulhassanak velük." – mondja Imlach. „A probléma megoldása: minden idegent valamilyen emberi sztereotípia alapján formáztunk meg." Így aztán monoklis, cilinderes csigák csúszkálnak az állomás fényűzőbb részein, a hatalmas agyú, kétfejű turrakeniek pedig a kutatásban erősek.

Mivel a hajó irányítása teljes egészében a mi kezünkben van, csak tőlünk függ milyenné tesszük. Az állomás átváltozhat hatalmas ipari/kereskedelmi központtá, vagy a szórakozás Mekkájává – bármelyik lehetőség nyitva áll. A kereskedelem nagyon fontos, ezért aztán az alsó szint akár egyfajta erőmű szerepét is betöltheti, ami folyamatosan termeli a pénzt és az energiát, miközben a lényeg azon van, hogy minél különlegesebb földönkívüliek minél több valutát költsenek a szórakoztató fedélzeten. Ha azonban az érdekek összeütközésbe kerülnek – például elkezdünk veszélyes hulladékot termelni, miközben a legfelső szinten komoly környezeti tevékenység folyik – a lakosság legnagyobb rész okkal háborodik fel.

## A kulisszák mögött

A *Startopia* jelen pillanatban a megjelenés előtti kíméletlen fényezésen, tisztításon és takarításon megy át. Az általunk eddig látott verziók nagyjából mind befejezettnek számítottak – a legfontosabb elméleti megoldások és struktúrák mindegyikben szépen a helyükön voltak. A fejlesztők november óta, a jelek szerint egyre inkább a végső tesztelésre koncentrálnak, kigyomlálják a megmaradt programhibákat és elvégzik a végső finomításokat (például a kitűnő menürendszer beépítését).

Nem akarunk belemenni a Mucky Foot és a Bullfrog összehasonlításába (a munkatársak többsége innen jött), de könnyű felfedezni a hasonlóságokat. Jó néhány olyan ihletett elem került be a *Startopia* alapszerkezetébe – a szereplőinformációs dobozoktól kezdve a szobák felépítéséig – amelyek szinte változatlanul kerültek át a *Theme Hospital*-ból. Ez persze egyáltalán nem baj. Derék dolog, ha a *Startopia* az egyik legérthetőbb és legszeretetreméltóbb istenszimulátort választja példaképnek. Ha valami jó, miért kellene változtatni rajta?

Vagyis kezdődik a *Startopia* megjelenéséig tartó idegölő várakozás. A jelenlegi helyzetből ítélve nem fog sokáig tartani – minden tiszteletünk a fejlesztőké, akik majdnem tartani tudták a 2000. karácsonyára kitűzött határidőt. Lehet, hogy ez lesz a nyár slágere? A jövő hónapban megjelenő ismertetőből minden kiderül. PCF



Hopp! A pokol tüze rázúdult az űrállomásra, és bekövetkezett egy kisebb katasztrófa. Jöhetnek a tűzoltók.



A börtön. Ide kerülnek az állomás semmirekellő lakói – nem kevernek több bajt, és csak egy kevés szürke, pocsék kaja kell nekik.

## Fejlesztői akta

Ⓕ Mucky Foot
Ⓘ www.muckyfoot.co.uk

A Mucky Foot fejlesztőház 1997-ben alakult, amikor Mike Diskett, Fin McGechie és Guy Simmons kilépett a Bullfrogtól, saját cégüket megalapítandó (Gary Carr később hasonló módon csatlakozott hozzájuk). Első kiadványuk az *Urban Chaos* volt, a *Startopia* pedig, amit a csapat Simmons, és a *Theme Hospital* vezető tervezője, Gary Carr irányításával készít, a jelek szerint folytatni fogja a sikereket. A harmadik projectjük a konzolos *Blade 2* lesz.



# Empire Earth

Megjelenés '99. szeptebmer

Végy három rész *Age of Empires*-t. Keverj bele két rész *Civilization*-t. Spriccelj rá néhány friss gondolatot. Egészségedre!

### A lényeg

Mindenkinek van egy titkos elgondolása arról, milyen lenne a világ legjobb játéka. Talán a *Grand Theft Auto* és a *Colin McRae Rally* házassága. Rick Goodman, az *Age of Empires* vezető tervezőjének elképzelése szerint azonban a nyerő formula az lesz, ha sokkal több mélységet és történelmi távlatot visz a hagyományos RTS sémába – és bár az *„Age of Empires* találkozik a *Civ*-vel" leírás nem sokat lendít az *Empire Earth* hírnevén, valamennyire legalább jelzi, mennyire izgalmas és nagyszabású ez a stratégia műfajában tett próbálkozás.

Az alapok bárkinek ismerősek lesznek, aki valaha is játszott az *AoE*-szel vagy a folytatásával: várost építünk, végigéljük a történelmi korszakokat, növeljük katonai, gazdasági és politikai erőnket, amíg végül meg nem hódítjuk az összes rivális birodalmat. A különbségek azonban egyszerűen lélegzetelállítók. 12 korszak vár ránk, a történelem előtti időktől egészen a high-tech, futurisztikus nanokorig. A program fél millió évet ölel fel, így aztán időből több van benne, mint bármelyik másik játékban.

### A körítés

Az *Empire Earth* egyszerűen lehengerlő távlatokkal bír, – a *Civilization* hatásának biztos jele – a tűz felfedezésétől a lézerpuska feltalálásáig követi a történelem menetét. A Stainless Steel fejlesztőinek egyik legnagyobb problémája



**Ez a közelítés csak a katonáink gyenge pontjainak tanulmányozására alkalmas.**

mégis a szereplő civilizációk kiválogatása, és a kinézetük megtervezése volt. A kérdésre sikerült szellemes megoldást találni – Rick Goodmané a szó: „Elvetettük az előre kialakított civilizációk beépítésének gondolatát. Nem egy listáról választunk – ehelyett minden játékos civilizációs pontokat kap, és ezekkel építheti fel a saját, személyre szabott kultúráját." A pontokat az első korszakban kell elkölteni, meghatározva szépen gyarapodó törzsünk fejlődésének útját. Például kiderül, hogy egy szigeten, vagy közvetlenül a tengerparton élünk – ilyenkor néhány pont a tengerészetnek nyilvánvalóan jó választás a felderítés, a kereskedelem és a tengeri harc támogatására. Vannak kevésbé egyértelmű hatással járó lehetőségek is: erősíthetjük embereink vallásos hitét, technológiai tehetségét, harci elszántságát és még sok minden mást, kialakítva saját civilizációnkat. A játék közepe felé megjelennek a próféták – ezek az erőteljes szereplők olyan csapásokat küldhetnek az ellenfelekre, mint például a vulkánok, a forgószelek és a járványok. A dolog azért jól kiegyensúlyozott, – mivel csak néhány prófétánk lehet.

### A kulisszák mögött

A jelek szerint manapság minden stratégiai játék a grafikájával próbálja lenyűgözni az embert, és ez alól az *Empire Earth* sem kivétel. Mivel azonban játszani a hagyományos izometrikus nézőpontból a legegyszerűbb, megmaradhatunk ennél, ha kezdenek besűrűsödni az események. Ha viszont a látási viszonyokat vagy a terep adottságait akarjuk megvizsgálni, ugorhatunk egy nagyot, és a katonák szemszögéből is szemügyre vehetjük a dolgokat – vagy megállhatunk bárhol a két véglet között. A program a jelek szerint pillanatnyilag az egyik legjobb, fejlesztési fázisban levő stratégia, ami igazi kihívója lehet a *Civilization III*-nak. *PCF*

## Fejlesztői akta

Ⓕ Stainless Steel/Havas

Ⓘ http://sierrastudios.com/games/empireearth

Amikor Rick Goodman 1998-ban az *Age of Empires* vezető tervezőjeként elkészült a feladatával, otthagyta az Ensemble Studiost, hogy megalapítsa a Stainless Steel Studios Interactive nevű céget, és elkezdje a munkát saját szellemi termékén, az *Empire Earth*-ön.

Az SSSI kizárólag az *Empire Earth* elkészítésére koncentrál, és Goodman elmondása szerint a világ legjobb valós idejű stratégia fejlesztőjévé szeretnének válni. Magasztos cél, figyelembe véve a konkurenciát, de lehet, hogy tényleg ők lesznek a nyerők.

**Az *Empire Earth* fél millió évet ölel fel, így aztán időből több van benne, mint bármelyik másik játékban.**



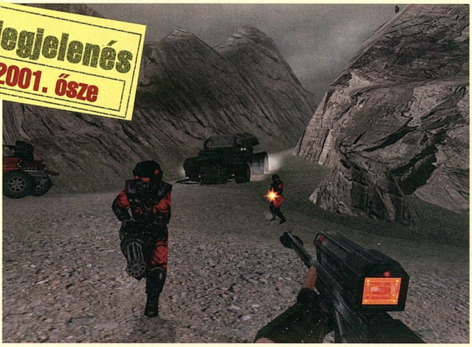
**A csatákhoz bármelyik történelmi korszakot kiválaszthatjuk – akár a II. világháborút is.**



**Sokféle célra háziasíthatunk állatokat – a farkasok pl. a térkép felderítésére alkalmasak.**

# Command & Conquer: Renegade

**Megjelenés 2001. ősze**



Hm, hm. Hát, ez a kis puska nem ér sokat egy tank ellen, igaz? És szóljon már valaki azoknak a fickóknak, hogy álljanak félre. Még a végén megsebesül valaki.

Egy korszak véget ér, ahogy a *C&C* átmegy lövöldözős 3D-s akcióba. Talán bánatosak is lennénk, ha nem lenne ennyire átkozottul szép.

## A lényeg

A *Renegade* a monumentális *Command &Conquer* saga legújabb folytatása, ami teljesen más perspektívába helyezi a dolgokat. A játékban Havoc (magyarul Pusztítás – az anyja valószínűleg nem ezt a nevet adta neki), egy jó kiállású, nehézfegyverzetű GDI kommandós bőrébe bújunk. Havoc mintegy véletlenszerűen keveredik bele a *C&C*-ben elmesélt háborúba, vagyis nem kulcsszereplője a tibérium uralta világ eseményeinek. Ehelyett a tomboló csaták alatt apró, de fontos küldetéseket hajt végre, amelyek befolyásolják, de igazából nem döntik el az események kimenetelét. A hadseregeket egy ember kedvéért háttérbe szorító *Command & Conquer: Renegade* alapvetően akciójáték, néhány kinkeservesen bedobott stratégiai elemmel, amelyek valamenynyivel közelebb viszik az eredeti epizódok műfajához.

> **Azt szeretnénk, ha a játékos megtapasztalná, mi is az a *Command & Conquer* – élesben, testközelből.**

## A körítés

Mi az izgalom oka? Nos, ahogy a képekből is látszik, a *Command & Conquer* első alkalommal megy át 3D-be. Az új nézőpont radikális szakítást jelent az eddigi részekben megszokott 2D-s, izometrikus szemlélettel. Bármennyire rabul ejtő és népszerű egyébként, ez a legjobb dolog, ami a *C&C*-vel történhetett, főleg ennyi folytatás után. A *Renegade*, ez az első és harmadik személyű nézőpontokat kínáló akciójáték, lopva közelíti meg a *C&C* megállapodott világát, hogy aztán brutálisan felrázza a jól ismert helyszíneket és szereplőket. „Azt szeretnénk, ha a játékos megtapasztalná, mi is az a *Command & Conquer* – élesben, testközelből." mondja Mike Bell, a Westwood promóciós termékmenedzsere. Ez egyben azt is jelenti, hogy a játék sokkal több bizarr fegyverekkel, furcsa álnév alatt elkövetett körberohangálásnál.

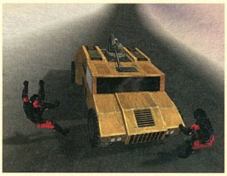
Száguldási szenvedélyünket az eredeti *C&C* járművein élhetjük ki – a Nod Apache-tól kezdve le egészen a szerény Harvesterekig (praktikus eszköz a csoportban támadó gyalogság legázolására) szinte mindegyikbe beülhetünk. Kellemes emlékű épületek meredeznek előttünk, olyan arányokkal és fenyegető külsővel, amilyennel a stratégiákban nem mindig bírtak, ráadásul mindegyikbe besétálhatunk, megrongálhatjuk vagy akár le is rombolhatjuk őket. Egy ilyen döntés a játék menetére is hatással lehet: ha elpusztítunk egy Nod őrtornyot, később nem fogja elsüllyeszteni azt a GDI naszádot, ami az erősítést hozza. Az ehhez hasonló jelenetek ellenére a *Renegade* viszonylag kötetlen struktúrát ígér. Rajtunk múlik, hogy fegyverrel a kézben, a főbejáraton keresztül rohamozzuk-e meg a kiszemelt Hand of Nodot, vagy közel lopózunk, keresünk egy kényelmes hasadékot, és szépen elővesszük a távcsöves puskát. „Nem büntetjük egyik megközelítésmódot sem" mondja Bell.



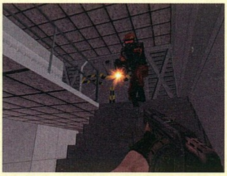
A *Command & Conquer* nem is lenne teljes Harvesterek nélkül – gyenge, végtelen Harvesterek, amelyek csak a biztos végre várnak. A *Renegade*-ben bőséges kínálatot kapunk belőlük.

## A kulisszák mögött

Tény, hogy a *Renegade* megjelentetését nem siették el – az első ismertetők majdnem két évvel ezelőtt kerültek nyilvánosságra. „Annyi mindent akartunk egyszerre megvalósítani, hogy aztán egy csomó dolgot félre kellett tennünk" magyarázza a producer, Joe Selinske. „Megpróbáljuk RTS elemekkel keverni az akciót, de közben egyáltalán nem szeretnénk felhigitani a játékot." A *C&C* híresen jó multiplayerben, így aztán a Westwood emberei a közelmúltban gőzerővel dolgoztak a dolog tökéletesítésén, a májusi E3-ig hátralevő rövid időben. A standard műsorszámnak számító deathmatch és capture the flag mellett a program tartalmazni fog egy *C&C* nevű opciót is, amiben a játékosoknak meg kell védeniük a bázisukat, tibériumot kell bányászniuk, valamint fejlesztéseket és csapatokat kell vásárolniuk, nagyjából úgy, ahogy a *Renegade* RTS elődeiben. Saját 3D-s motorjával, 20 darab, kétféle lövési módban működő fegyverével és a DierctX 8-nak köszönhető közel 300%-os gyorsulással, a *Renegade* a jelek szerint az utóbbi években kiadott legforradalmibb Westwood játék lesz. *PCF*



Miközben a dzsipek a legtöbb RTS-ben alárendelt szerepet játszanak, itt ideális eszközök a falkában közlekedő Nod gyalogság kiirtására.



„Ha ezerszer nem mondtam, hát egyszer sem – maradj szépen a szobádban, éjszaka nem mászkálunk."

## Fejlesztői akta

Ⓕ Westwood
Ⓘ http://westwood.ea.com

Az 1985-ben alapított Westwood teremtette a meg a valós idejű stratégia ma ismert formáját, az 1992-ben kiadott nagyszerű *Dune II*-vel (melynek most jelent meg a 3D-s felújítása, az *Emperor: Battle for the Dune* – ismertető a 56. oldalon). Igazán nagyot azonban az 1995-ös *Command & Conquer*-rel szakítottak – a *Renegade* alapötlete nem sokkal ezután született meg. A Westwood végül úgy döntött megvárja, míg a technológia eléri azt a szintet, ami a játék igényes megjelenítéséhez kell. Rövid ideig külső fejlesztő dolgozott a témán, de aztán a Westwood visszavette a projektet, és elhatározták, hogy a *Renegade* igazi nagyágyú lesz.

# Alone in the Dark: The New Nightmare



A zseblámpával oda világítunk, ahova csak akarunk. Fénye létfontosságú az út közben felbukkanó tárgyak megvizsgálásához.

Újabb találkozás a félelemmel. Felkészültél? Vagy csak azt hiszed?

**Megjelenés 2001. Július**

### A lényeg

Azt mondják, a játéktesztelőknek különlegesen kifinomult az iróniaérzéke. A francia Darkworks fejlesztőház régóta várt *Alone in the Dark IV* című programjában azonban van valami, ami még a mi iróniaközpontunkat is túlterheli egy kicsit. A játékok világban járatosak pontosan tudják, hogy a *Resident Evil* feszültséggel teli, filmszerű stílusát a ma már eléggé korosodónak számító *Alone in the Dark* sorozatból loptták (bocsánat, itt az inspirálta szónak kellett volna állnia). Edward Carnby nyomozásainak negyedik krónikája azonban a trendet megfordítandó, a Capcom csúcseladásokat produkáló, vérben és rémületben tocsogó sorozatára támaszkodik, és bőségesen kölcsönöz a *Res Evil*-ből. Még nem lehet tudni, hogy ez a kannibalisztikus hozzáállás tönkreteszi-e az *AITD* sorozat egyéni stílusát – pont úgy működik a dolog, ahogy a játék igyekszik kiváltani a rémületet: attól ijedünk meg igazán, amit nem látunk.

> **„Arra törekedtünk, hogy felkeltsük a rémület érzését, és ez nem a borzalmak erőltetését jelenti."** Pascal Luban



Na, ki szeretne egy ilyen lakásban élni? A legvénebb Besenyő szerencsére nem itt tart énekpróbát. Az lenne csak az igazi rémület.

### A körítés

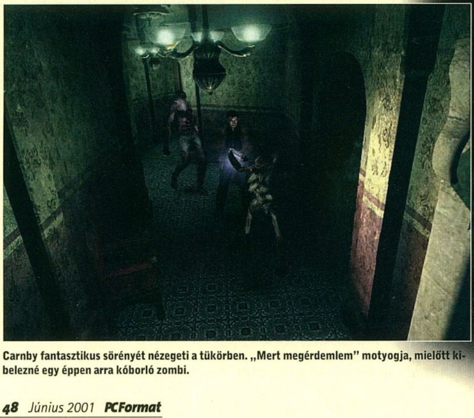
Azokban az időkben, amikor a PC maximum néhány pixelt tudott összerakni, hogy aztán a végeredményt nagyvonalúan szörnynek nevezze, az *Alone in the Dark* sorozat (melynek a legutolsó része 1995-ben jelent meg) mindettől függetlenül még a vért is megfagyasztotta bennünk. Az elsődleges cél a *The New Nightmare* esetében is ugyanez – ahogy Pascal Luban, a project játéktervezője megfogalmazza: „Arra törekedtünk, hogy felkeltsük a rémület, és ez nem a borzalmak erőltetését jelenti. Ahhoz, hogy valaki megrémüljön, nem muszáj borzalmas jelenetekkel szembesíteni – elég, ha sejtetjük a dolgot". Ez a tervezési filozófia olyan feszült hangulatot eredményez, amit szinte hasítani lehet – lehetőleg hentesbárddal. Ennek legfontosabb összetevői kétségtelenül a Darkworks által generált mesteri hanghatások, melyek közül néhány azonban még nem nyerte el végleges formáját abban a béta verzióban, amit kipróbálhattunk (az ideiglenes dolgok közül nekünk mindenesetre nagyon bejöttek a bagolyhuhogásos, lövöldözős motívumok). Ha valaki ismeri *Resident Evil*-t vagy valamelyik klónját, az *AITD* világában is azonnal otthon érzi majd magát; Ed Carnbyt vagy Aline Cedracet irányítva túlvilági kalandban lehet részünk egy szigeten, ahol valósággal hemzsegnek a *dolgok*. A két szereplő miatt újrajátszásokra is lehetőségünk nyílik – mivel hőseink kalandozásuk során számos alkalommal találkoznak, ugyanazt a történetet több szempontból is átélhetjük, azzal együtt, hogy mindketten más-más helyeken járnak és eltérő feladatokkal néznek szembe.

### A kulisszák mögött

A jól ismert rögzített kameraállású 3D-s kalandjáték megoldás sokat dob a hangulaton, de okozhat néhány problémát, amikor harcra kerül a sor – iszonyúan idegesítő lehet, ha nem tudunk kikémlelni egy sarok mögül, közeledő szörnyek után kutatva. Bár biztosak vagyunk abban, hogy a Darkworks is tisztában van ezzel (és jelen pillanatban nem is tűnik komoly problémának a dolog), csak az idő a megmondhatója, vajon a *The New Nightmare* kategóriája legjobb játékává válik-e, az ilyen részletekre fordított gondos figyelemnek köszönhetően. Más jellemzőiben már most mérföldekkel előzi meg a konkurenciát: a legsötétebb sarkok felderítését például csodálatosan hatásossá teszi a grafikailag is lenyűgöző zseblámpa beépítése. Bárhol bekapcsolhatjuk, és a halvány fény éppen csak annyi világosságot ad, hogy megtaláljuk a tárgyakat, miközben a helyszín többi részére hátborzongatóan és valósághűen hull a sötétség. Sőt, mivel minden egyes helyet akár 50 fényforrás is megvilágíthat, az egyik legnagyobb technikai kihívást éppen a fény és az árnyék játékának ábrázolása jelentette. Ráadásul nem pusztán szemet gyönyörködtető effektusokról van szó, mivel kulcsfontosságú, hogy képesek legyünk kihasználni a fény nyújtotta előnyöket: némelyik ellenség retteg a világosságtól, így aztán a lámpával időt nyerhetünk, ha már kifogytunk a lőszerből. Néhány hónapon belül várhatóan végső ítéletet mondunk a program felett. *PCF*



Carnby üde szépségének még a zombitámadások sem ártanak.



Carnby fantasztikus sörényét nézegeti a tükörben. „Mert megérdemlem" motyogja, mielőtt kibelezné egy éppen arra kóborló zombi.

### Fejlesztői akta

Ⓕ Darkworks/Infogrames
Ⓘ www.aloneinthedark.com

Bár a sorozatnak ez már a negyedik része, a Darkworks csapatának ez az első játéka, a fejlesztők azonban már mind dolgoztak az Infogrames számára. A cég ezen kívül egy kalandjátékon is munkálkodik – a címe *1906: An Arctic Odyssey*, ami PlayStation 2-re és Xboxra fog megjelenni.

JÓTANÁCSOK ÁLLÁSVADÁSZOKNAK

# HOGYAN CSINÁLJUNK KARRIERT?



**Az állásvadászat és a karrierépítés az élet nagy sakkjátszmája. Ahogy a sakknak megvannak a pontos szabályai, jó tudni, milyen szabályok között kell játszanunk a munkaerőpiacon. Pintér Zsolt fejvadász és karrierszakértő több mint egy évtizednyi karrier-tanácsadói tapasztalata alapján sok hasznos gyakorlati tudnivalót gyűjtött össze, mely most multimédia CD-n feldolgozva kerül a jelenlegi és eljövendő állásvadászok kezébe.**

**A program értékes része az interaktív dosszié, amelyben a felhasználó a jelenlegi és jövendőbeli állásával kapcsolatosan gyűjtheti össze az információkat, tesztek, táblázatok, mintanyomtatványok, önéletrajzok kitöltésén keresztül.**




**A feldolgozott témák:**

- Mikor nem szabad, és mikor célszerű új állást keresni?
- Hogyan ismerjük fel az elbocsátás jeleit?
- Milyen az Ön számára ideális munkakör?
- Önismereti gyakorlatok: milyen állás betöltésére alkalmas?
- A sikeres szakmai önéletrajz
- Angol, német, francia, olasz önéletrajz-minták és kísérőlevelek
- A rejtett álláslehetőségek megismerése
- Jelentkezés álláshirdetésre
- A felvételi beszélgetés
- Az állásajánlat és a jövedelemalku
- Tudományos, illetve különleges kiválasztási módszerek
- Menedzser- és munkaszerződés-minták
- Az álláskereséshez és a továbbképzéshez szükséges címek és telefonszámok

... és még számos hasznos információ

**Profi-Média**, a minőségi programok készítője
6500 Baja, Zombor u. 1.
Telefon: 79/523-340, Fax: 79/523-343
pmed@profi-media.com, www.profi-media.com



Százszor is megemlegeti a fickó azt a napot, amikor megfújta a nehézfegyverzetű rohamosztagos snowboardját.

# Tribes 2

A *Tribes 2* háborúba indul. De vajon elég szórakoztató a harc?

JOGGAL ÁLLÍTHATJUK, HOGY AZ összes játékgép közül a PC ad otthont a legtöbbféle műfajnak. A platform használói közül kizárólag egy szűk csoport találhatja vonzónak. A *Tribes 2*-t fejlesztő Dynamix ugyanis nagy igyekezetében, hogy minél jobban kiszolgáljon egy bizonyos réteget, elkövette ezt a hibát. Bár a hiba talán nem is olyan kicsi – szóval mielőtt továbbmennénk, mindenkit megkérünk arra, hogy válaszoljon a következő kérdésekre:

700MHz feletti a géped procija? Van otthon nagysebességű internetkapcsolatod? Van a gépedben jó – minimum GeForce, de semmiképpen sem Voodoo – videokártya? Tetszett a *Tribes*? Klántag vagy?

> **A *Tribes 2* olyan játék, amiért a fanatikus rajongók a lelküket is eladják a Sátánnak. Azonban ő sohasem azt adja, amit ígért.**

Ha őszintén igennel válaszoltál mindegyikre (gyerünk, csalni nem ér), rakd le az újságot, menj le a boltba, és vedd meg. Bár ha ennyire fanatikus vagy, valószínűleg amúgy is régóta megvan, például az amerikai kiadás. Ha azonban kettőnél több kérdésre „nem" volt a válasz, valószínű, hogy a *Tribes 2* csak felidegesítene, vagy untatna, vagy esetleg egyenesen az őrületbe kergetne.

A *Starsiege Universe* különleges volt abból a szempontból, hogy egy program áráért két különálló játék kapott helyet: egy meglehetősen átlagos robotos dolog, és egy ettől teljesen független multiplayeres lövöldözős, a *Tribes*, ami felvonultatta a *Delta Force* összes izgalmát, hátirakétákkal megfejelve. A cím – *Törzsek* – elég sok mindent elárul: a hangsúly főleg a csapatjátékra esett, az együttműködés és a szerepek elosztása pedig elengedhetetlen volt a sikerhez. A legfontosabb az egészben az, hogy a *Tribes* sikeresen lovagolta meg az online játékok felfutását – hamarosan fanatikus rajongótábora alakult ki. Most, a nagysebességű inter-



A szervezettebb csapatok együttműködnek és rendesen megszervezik a bázis védelmét, ami azt jelenti, hogy a CTF menetekben nehéz rekordot elérni.



Olvadt gránit nehezíti az előrehaladást. Se nem nagy, se nem bölcs ötlet a Láva Láva név használata egy ehhez hasonló pályán.



A Járműállomáson minden menetben limitált számú gépet építhetünk meg (elég látványosan) a felkínált típusok közül.

netkapcsolat általánossá válásával (nos, legalábbis a tengerentúlon) a *Tribes 2* még többet és többet és többet kínál... Ugyanabból. No igen, a *Tribes 2* nem igazán hajlandó eltérni az egyszer véletlenül már sikeresnek bizonyult formulától. Robotruhák, fegyverek, járművek, együttműködés, látványos hegycsúcsok... Csupa olyan dolog, amiért a fanatikus rajongók a lelküket is eladják. Az ilyen üzleteket azonban a Sátán köti, aki cserébe sohasem azt adja, amit ígért.

## Pepatchelés

Először is: a *Tribes 2* eléggé ijesztő technológiai ugrást tesz. Ha egy PII 400-nál gyengébb géppel a hónod alatt közeledsz hozzá, simán ki fog röhögni. Igazság szerint, amikor elindítottuk egy PIII 800-ason (128Mb, GeForce 2 MX) csak közepes felbontáson futott simán, magas részletességi szint mellett. És ez csak egy gyakorlópálya volt: a botok hozzáadása alaposan megizzasztja a CPU-t, az online játék pedig további teljesítménygondokat okozhat (ez bizonyos mértékig a LAN-ra is igaz). A modemmel tett kísérlet, megjósolható módon, eléggé szaggató élményt eredményezett. Nagysebességű irodai hozzáférésünk már élvezhetőbb eredményt produkált, bár a zsúfoltabb szervereken – persze pont a legjobbakon, ahol akár 64-en is lehetnek egyszerre – néha nagyon leromlott a teljesítmény. Tanulság: maradjuk a megbízható, helyi szervereknél. Az offline jelentkező problémák azonban így is aggodalomra adnak okot.

A *Tribes 2*-höz furcsa módon két parancsikon is tartozik, az egyik a LAN-os és az egyjátékosos, a másik az internetes verziót indítja. Amikor a másodikra kattintottunk, néhány patch letöltése következett (kb. 5Mb terjedelemben), annak ellenére, hogy eladásra kész, dobozolt verzió járt a szerkesztőségben. Úgy tűnik, alig néhány nappal az amerikai forgalmazás megkezdés után (április eleje), a Dynamix már neki is látott a javítások kiadásának. Nekünk nagyon bejött a dolog, főleg amikor kiderült, hogy az egyik patch a másolásvédelem utólagos beépítésére szolgál (most már szükség van a CD-re ahhoz, hogy felkapcsolódhassunk a világhálóra, bár szerver felállításánál ilyen megkötés most sincs). A javítások zökkenőmentesen töltődnek le gyors FTP szerverekről az első felkapcsolódásnál (a single-player verzióhoz nincs igazán szükség rájuk), így aztán nem olyan komoly a dolog, és létezik egy 1,5Mb-os verzió is, ami az összes változtatást tartalmazza.



Az ellenség generátorának felrobbantása folyamatos problémákat okoz a másik oldalon a CTF menetekben – de egy csomó pont jár érte.

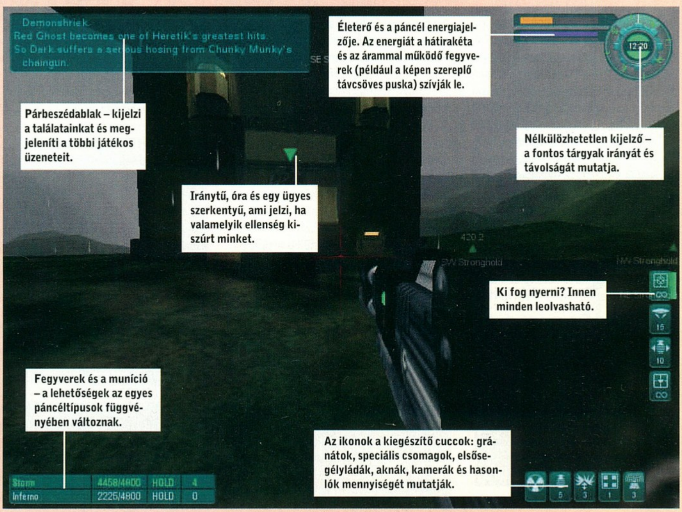
## Páncélosok, előre

Öt küldetésből álló gyakorlórész tanítja meg az alapokat, de a mozgalmas online harcra közel sem képes felkészíteni. A billentyűzetkiosztási táblázat félelmetes, bár hasznos olvasmány – repülőgép-szimulátorban is láttunk már ennél kevesebb gyorsbillentyűt. Tisztázzuk: ez itt nem a *Quake III*. A Dynamix pont az ellenkező irányba ment, mint az id – egyszerűsítés helyett az általunk eddig látott legösszetettebb FPS-t hozták létre. Indítsunk el egy csatát botokkal, és máris rengeteg feladat és lehetőség áll előttünk: nehéz (Juggernaut), közepes (Assult) vagy könnyű (Scout) páncélzat? Minél könnyebb a páncél, annál gyorsabban mozoghatunk – egyre kisebb védelem mellet; nehézpáncélzatban, gyalog, egy örökkévalóságig tart átvágni a pályán, szóval a zászlóvadászok jobb, ha a gyorsaságot részesítik előnyben a biztonság rovására.

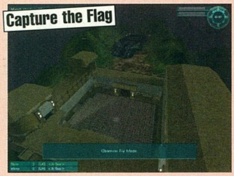
**A billentyűzetkiosztási táblázat félelmetes olvasmány – egy repülőgép-szimulátorban nincs ennyi gyorsbillentyű.**

A bázisok többsége egyben raktár is, ahol lecserélhetjük a páncélzatot, a felszerelést, valamint lőszert és egészségpontokat vehetünk fel. Mielőtt megközelítenénk a fegyvertárat, beállíthatjuk, mire van szükségünk: páncéltípus, fegyverek, esetleges plusz csomagok (például hordozható lövegtornyok vagy olyan speciális felszerelések, mint a javítók- és energiakészletek), gránátok (vagy hordozható kamerák) és aknák – röviden ennyi a választék. Fontos, hogy számos tárgy és fegyver csak egy bizonyos páncéltípussal együtt használható: az orvlövészpuska (ami szerencsére nem olyan erőteljes, hogy uralkodóvá váljon nyílt terepen) például csak a könnyű páncélzattal kompatibilis, miközben a nehezebb ▶

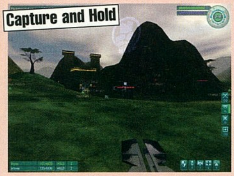
## Felületkezelés



## A törzs győzelméhez vezető út, nyolc egyszerű lépésben...



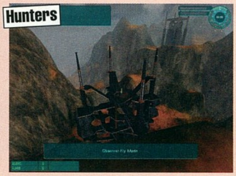
Néhány pályán külön bunkerben van a zászló és a generátor, és engedélyezett a járművek használata. Mindegyik térkép nagy.



Változat az *UT* Domination módjára. Stratégiai fontosságú épületeket vagy harcállásokat kell elfoglalni és megtartani, pontokért.



Halál mindenre, ami mozog. Vigyázat: némelyik pályán kevés a felszerelés és a lőszer.



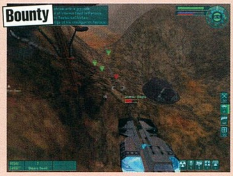
Deathmatch, némi csavarral: csak akkor kapunk pontot, ha az áldozat begyűjtött zászlóját eljuttatjuk a nehezen elérhető Nexusra.



Mint a Hunters, csak csapatban. Mindkét oldalon csak egy játékos tudja begyűjteni a zászlókat és ezzel megsokszorozni a pontszámot.



Újabb kincs az *UT* ládikájából: az egyik csapat megpróbálja elfoglalni a másik bázisát, aztán cserélnek, és a feladat jobb időt elérni.



Véletlenszerűen kiválasztott ellenfeleket kell leszedni, egyszerre mindig egyet. Közben ránk is vadászik valaki...



Kapd fel a zászlót. Fuss, mint az őrült. Mindenki téged üldöz. Dobd el – és valaki más veszi fel.

▸ védőruhák a nagyon hasznos rakétavetőt támogatják. Finom húzás, hogy Assult osztályú páncél használatakor kevesebb lőszert vételezhetünk, mint a Juggernautnál. Összefoglalva: a fegyverek kiegyensúlyozottak, és nincs késleltetés, tehát nem fordulnak elő railgun típusú rémálmok.

### Mérce az égben

Szóval sikerült elsajátítani a fegyverek kiválasztásának és használatának rejtelmeit. De a dolog igazából még mindig nem több egy dicsőséges *UT* deathmatchnél, igaz? Még sok tanulnivaló van: például a támadás esetén bajtársainkat és az őrtornyokat riasztó, a bázis körül elhelyezett kamerák és mozgásérzékelők telepítésének módszere a CTF menetekben, vagy a Command Circuit használata, amivel a csapattagok vagy a botok tevékenységét hangolhatjuk össze, vagy az olyan speciális szerepkörök elsajátítása, mint a technikusé és a szanitécé. Aztán ott vannak a járművek: néhány pályán bizonyos helyeken lehetőségünk nyílik hat járműtípus valamelyikének az azonnali felépítésére – ezekbe 1-6 ember fér be, a skála pedig a könnyű, légpárnás felderítőmotortól a háromszemélyes bombázóig, a nehézfegyverzetű, mozgatható bázisig és a légi csapatszállítóig terjed. Szóval megvan a


A hegyvidéki tájak nagyon idegesítőek lehetnek, ha gyorsan oda kell érni valahova.

## Összefoglalva: a fegyverek kiegyensúlyozottak, és nincs késleltetési effektus.

felszerelés, a játéktípusok és néhány alapvető stratégia. O. K. Akkor következhetnek a csataterek: tanuld meg, hogyan lehet eligazodni a némelyik pálya járhatatlan pusztaságai alatt húzódó földalatti barlang-labirintusokban; kémleld ki az ellenséges bázisokhoz vezető utakat, a beszivárgás módszerét, jegyezd meg, melyik őrtornyot kell kilőni először... a *Tribes 2* a *Counter-Strike* és az *Unreal Tournament* kis léptékű stratégiai megközelítését veszi alapul, azonban nagy árat fizet a magasra tett mércéért.

### Klántalanul

A *Tribes 2*-vel alapvető az a baj, hogy túlbonyolítja azt, aminek pedig zökkenőmentesen kellene mennie. A játék leglényegesebb részét – a csapat összehangolását – túlságosan komplikálttá teszi a lehetőségek magas száma. Ha bejelentkezünk egy véletlenszerűen kiválasztott szerverre, valószínűleg nyomát sem találjuk komoly csapatmunkának, azon felül, hogy néhány játékos összeáll egy-egy jármű irányítására. Adjuk hozzá ehhez a mesterséges ellenfelek ijesztően gyenge MI-jét (nem hajlandóak beszállni a járművekbe és sokszor bennragadnak az épületekben), plusz a deathmatch nem túl lelkesítő tempóját, és máris látható, hogy a csapatjáték terén komoly kompromisszumokat kell kötnie annak, aki nem tartozik valamelyik klánhoz.

A *Tribes 2*-t nehéz értékelni: különlegesen kis csoportot céloz meg, de a keskeny fénysugár megléte – vagyis az a tény, hogy néhány játékos életét örökre meg fogja változtatni – azt diktálja, hogy a sok hiba ellenére felnyomjuk a százalékot. Miközben a fanatikusoknak kellemes szórakozást ígér, a single-player rész kidolgozatlansága miatt nem képes új híveket toborozni. Egy ideális világban, ahol mindenkinek elég ideje és kedve van valamelyik klánhoz csatlakozni, továbbá mindenki csúcsgéppel és gyors internetcsatlakozással rendelkezik, a *T2* igazán nagyszerű játék lenne. Miért van olyan érzésünk, hogy sokszor fogunk még ugyanerre a következtetésre jutni? **PCF**


A fémmel díszített ruhadarabok szerelmesei imádni fogják...

**Tribes 2**

Ⓕ Vivendi
ⓘ www.tribes2.com
**Ha csak úgy** PII-400, 64Mb, 12Mb 3D gyorsító
**Ha tényleg:** PIII-800, 128Mb, GeForce 2

**Napló**

| | |
|---|---|
| Counter-Strike | 94% |
| Unreal Tournament | 92% |
| Starsiege Universe | 85% |
| Quake III: Team Arena | 84% |
| Tribes 2 | |

**Pro és kontra**

- ✓ FPS-nek nagyon mély
- ✓ Hatalmas csaták
- ✓ Ász járművek
- ✗ Bivalyerős PC-t igényel
- ✗ Túlságosan összetett

**Vélemény**

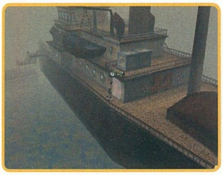
**80%**




# A nagy balhé!

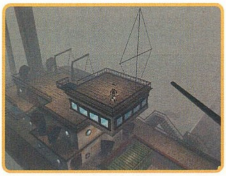
Hogyan legyél profi betörő? Na csak figyelj...

**Kiadó:** JoWooD Productions **Fejlesztő:** Neo Software









Matt Tucker piti kis tolvaj, akinek legnagyobb álma, hogy egyszer a legismertebb gengszter legyen a városban. A zsebmetszés és egyéb kisebb „huncutságok" azonban általában nem elegendők ahhoz, hogy osztatlan elismerést hozzanak tolvajkörökben. A hírnév, vagy még inkább hírhedtség növeléséhez nagy, különleges betörések kellenek, természetesen látványosan és stílusosan prezentálva. Igazi, nagy balhék...

Mindezt a játékprogramban valaha látott legnagyobb 3D-s virtuális városban tehetjük meg, ahol a legkülönbözőbb emberkék élik életüket, autók járják az utakat (többek között rendőrautók is – sajnos) és akár 90 figurával is elbeszélgethetünk az élet folyásáról. Összesen tizennyolc célpont várja, hogy alaposabban szemügyre vegyük a bennük található riasztórendszer ötletességét és megszabadítsuk minden mozdítható értéktárgyától.

Ehhez előbb ki kell kapcsolnunk a szirénákat, ügyesen el kell kerülnünk a kamerákat és egyéb apró trükkös csapdákat, különböző segédeszközökkel rá kell vennünk az ajtókat, páncélszekrényeket, hogy kinyíljanak stb...

A nagyobb betörések már túl nagy falatok ahhoz, hogy lemenjenek egyedül hősünk torkán, így egy idő után kénytelenek leszünk egyszemélyes csapatunkat bűntársakkal bővíteni. Természetesen a hírnév itt is sokat számít: minél ismertebb valaki, annál csendesebben, észrevétlenebbül és profibban dolgozik.

És ez még csak a kezdet. Mert egy jó kis összeesküvés nélkül egy gengsztertörténet mit sem ér...

Erre mondják: Ezt azért ne próbáld ki otthon!



# UEFA Challenge

Megkísértett már az UEFA? Még nem? Ne aggódj, akkor majd ezután habzó szájjal rohansz érte és...

NEM MINDENKI TUD FOCIZNI, EZ nyilvánvaló. Nem könnyű sport ez, főleg ha a koordinációs izmok nem az ember lábán, mellén és fején vannak. Vagy ha kövérek vagyunk. Vagy mindkettő. A focijátékokat anno azoknak találták ki, akik lustaságuk és renyheségük miatt még a kapuba sem állnak be; a karosszék-futball pedig azóta továbbfejlődött. Az új trendet még összetettebb, de könnyebben elsajátítható focijátékok jellemzik.

Az *UEFA Challenge* is ezt az antiszimulátor műfajt példázza. A mozgások ultra-pontos, szinte tökéletes leképezése miatt gyönyörű a kép.
Az irányítás egyszerű és gyakorlatias, egyetlen gombbal is remek mozdulatokat kivitelezhetünk. Az interface átlátható és testre szabható, mindemellett pedig egy évre elegendő meccs, bajnokság és kupaküzdelem áll rendelkezésünkre. A legeslegfontosabb azonban az, hogy abszolút nincs szimulációjellege.



Csak újrajátszáskor mozoghat szabadon a kamera, de még ekkor is akad.



A stadionok nagyon szépek. Néhányuk kifejezetten lenyűgöző.

A csapatokat rangsorolták, de a haj- és bőrszín különbségein kívül nem sok minden alapján tehetünk különbséget a spílerek között. Ez elég gyenge dolog. Lehet, hogy ezzel léptek a precízebb textúrázás irányába, de az *UEFA Challenge* emiatt jóval felszínesebb lett.

A játék kezelése sem különb. Igen, gyakorlatias, igen, fantasztikus dolgokat művelhetünk egyetlen gombbal, de ez közelről sem kielégítő. Ha jól megcsapkodunk pár gombot, elég hátradőlve megvárnunk, amíg az általunk aktivált mozgássor (a legkisebb beavatkozás nélkül) lezajlik a pályán. Ha gyors, látványos meccset akarunk, akkor ez nem rossz dolog, de ha szeretnénk igazán kézben tartani a csapatot, bizony már nem teljes az élmény. Emellett egy másik jelentős hibát is észrevettünk. Ha lelkesen nyomkodjuk az általunk „őrült cselek" névvel illetett gombot (amely Puskás Öcsi szintű képességekkel ruház fel minket), szinte minden esetben azzal végződik a támadás, hogy a védelmen átkígyózva a pipába vágjuk a labdát. Szép, szép, de csalásszag övezi a találatot.

**Kapusunk egy-egy rossz vetődés után nem felugrik, hanem nehézkesen egyenesedik ki, mint egy nyugdíjas.**

### A klónkrízis

A fenti állítás annak ellenére igaz, hogy a grafika egyszerűen csodálatos, még a legújabb *FIFA*-val is vetekszik. A legmagasabb felbontásban, amikor minden opció be van kapcsolva, a pályán futkosó játékosok olyanok, mint a valós életben. Lábnyomot hagynak a hóban, mozgásuk gördülékeny, alkatuk természetes. Kitűnő. A gond az, hogy valamilyen oknál fogva mindenki ugyanúgy néz ki. Nincs különbség például Jaap Stam és Michael Owen magassága és súlya között.

A labdarúgói képességek sem sokban különböznek. A szimulációs iránytól való elszakadás kapcsán talán erről is elfeledkeztek, de helyenként bizony már ijesztő az információk mennyisége - vagyishogy ezek hiánya.



Meccs előtti erőfitogtatás – az egyik csapat idétlenebb, mint a másik.

### Szivatós szünetek

A mozgás leképezésében is vannak kínos szünetek. A játékosok maguk jól mozognak; viszont az a tény, hogy az animációknak véget kell érniük, még mielőtt átszűrődnének a másikba, idegesítő szüneteket eredményez, s a kapusok is jócskán bénáznak. Portásunk egy-egy rossz vetődés után nem felugrik, hanem nehézkesen egyenesedik ki, mint egy köszvényes nyugdíjas - a labda eközben meg elsüvít a füle mellett.

Összes panaszkodásunk ellenére az *UEFA Challenge* nem is olyan rossz. Valószínűleg nem fogunk már átszellemülten játszani vele, amikor a következő *FIFA* kijön. Egyszerűen nem elég tartalmas. Mint már említettük, az irányítórendszer is meglehetősen elrugaszkodott. A képernyőn lezajló eseményekre és az MI-re azonban nem lehet panasz - ahogy telik az idő, egyre inkább rájön az ember, hogy a játék olyan, mint a valódi futball. A hibák azonban ott vannak, és nem hagyhatók figyelmen kívül. Még nem elég erős ahhoz, hogy a nagyágyúk mellett is labdába rúgjon, de figyelemre méltó ifjú tehetség, az biztos. PCF




Az *UEFA* egyszerű szerkesztő módjának köszönhetően most a *PCF* kezdő tizenegye uralja a pályát. Épp Zsoltinak sül el a lába.

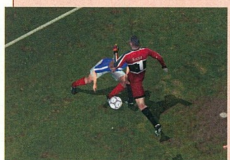
## Kapusbajok



Adott helyzet. Wales támad, előreteszik a labdát a várakozó jugoszláv kapus felé. Mintha csak hazaadás, lenne, tuti kivédi. Ez egy kapusnak csemege...



De mégsem! Nézzük csak – esetlenül elcsúszott, a labda pedig átpattant felette! Úristen! A labda mindjárt áthalad a gólvonalon.



Az egyik tökös jugó hátrafut, és a kétbalkezes kapust kisegítve tisztáz. Ezt a potyagólt nehéz lett volna megmagyarázni...

**UEFA Challenge**
**Kb. 12 000 Ft**
Infogrames
www.infogrames.com
**Ha csak úgy:** P233, 32Mb, 3D gyorsító
**Ha tényleg:** PII-300, 64Mb

**Napló**

| | |
|---|---|
| FIFA 2001 | 91% |
| Actua Soccer | 85% |
| Intrntl Football 2000 | 83% |
| FA Prem League Stars | 79% |
| UEFA Challenge | |

**Pro és kontra**
- ✓ Remekül animált
- ✓ Lendületes, valószerű
- ✓ Kitűnő MI
- ✗ Túlreagáló irányítás
- ✗ Csak alapvető infók

**Vélemény**
71%



Már megint ezek az űrfiúk az űrrepülő űrmasináikkal.



Ilyen ergya robbanásokat a 3D kártyák megjelenése óta nem láttunk. Érdekes: a játékhoz kell 3D kártya.

# Star Wars: Battle for Naboo

„Örülni, hogy e játékban vagyok nem benne, én" – nem mondta Yoda, mikor nem kérdeztük.

A LucasArts félelmet keltően hírehedt arról, hogy úgy védelmezi értékes tulajdonát, mint egy rotweiler; tulajdona többek közt a *Star Wars* márkanév, ami világszerte örömteli csilingelésre készteti a kasszákat. Ezek után értetlenül állunk a *Star Wars: Battle for Naboo* előtt. Míg a LucasArts neve régebben a legkiválóbb minőségű játékok szinonimája és garancialevele volt (pl. *X-Wing*, *TIE Fighter*, és jó pár zseniális kalandjáték, mint a korai *Monkey Islands*), mostanában lesüllyedt e hirtelen kapitalistává lett iparág összes többi profitmániás kiadójának színvonalára. Nehéz érveket találni legújabb kiadványuk létjogosultsága mellett: egészen nyilvánvalóan a *Rogue Squadron* felfrissített változata akar lenni, az *Episode I*-hoz (*Az első rész*) igazítva, de irgalmatlanul rossz minőségével egész egyszerűen sárba rántja a fenti védjegy amúgy is sérülékeny hínevét.



A Police Cruiser, amin még csak szirénák sincsenek. Ááăh...

## A tűzerő veled van

A feladatod: 15 küldetésben megvédelmezni Naboo bolygóját az *Episode I*-ből ismerős ellenségekkel – harci droidokkal és a Kereskedők Szövetségének házi kedvenceivel – szemben. Az akció a konzolos játékoknál megszokott módon egyszerű: a hét naboo-i harci gép egyikének pilótájaként le kell lőnöd az ellenfeleket. Néha visszalőnek. A küldetések masszív forgatókönyvet követnek, ellenségeket kell megtámadnod, barátságos járműveket vagy épületeket kell őrizned, és bár a küldetések egyre nehezebbek, nincs érzékelhető javulás az ügyességed terén, mivel a járművek meglepően kevésben különböznek egymástól. Mindegyiknek két tüzelési módja van, a korlátozott támadó nehézfegyverzet és a kifogyhatatlan lézerfegyver. Némelyik csak pár méterrel a föld fölött tud lebegni, mások (pl. a Naboo Starfighter) a három dimenzió teljességében tudnak repülni, vagy akár az űrben.

> **A *Battle for Naboo* egy pehelysúlyú, tartalmatlan és színvonaltalan termék, ami rövid ideig szórakoztató.**

Igen, az űrben. De ez nem az *X-Wing*, és zavarba ejtő élmény harmadik személyű perspektívából vezetni egy űrhajót, pláne, ha a radarod két dimenzióban működik, míg te és az ellenség háromban léteztek. A földi küldetéseknél pedig a környezet gyakran idegesítő a gyatra ütközésérzékelés és a buta design miatt: miért halsz meg, ha teljesen ártalmatlan terepre esel egy kiszögellésről? Minden küldetésen az ordibálós rajparancsnok zavar végig, aki útbaigazít és figyelmeztet, ha eltérsz a feladattól. Nincs játékmentési lehetőség, és bár újra lejátszhatod a már elvégzett küldetéseket, ezen kívül csak annyit tehetsz, hogy a sikeres küldetés után autosave-vel nyomulsz tovább.

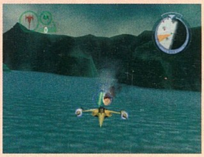
## Csillagok borúja

A *Battle for Naboo* egy pehelysúlyú, tartalmatlan és színvonaltalan termék, ami egy rövidke ideig szórakoztató, de egyszerűen nem éri meg az árát. Nehézség van benne, rendes kihívás nincs, úgyhogy valószínűleg mindenki kiakad tőle, akinek nem túl magas a toleranciaküszöbe, és nem feltétlenül vágódik hasra az új *Star Wars* világtól. Minthogy a LucasArts jónak látta kizárólag a PlayStation 2-nek adni a valóban kiváló *Star Wars Starfighter*-t, a PC játékosok és az N64-tulajdonosok nyugodtan érezhetik úgy, hogy megsértették őket ezzel a maszlaggal. Ami ráadásul nem is csattan. PCF

### Csillagközi gáz



Az akció nagyrészt a Naboo-n játszódik; a bolygó felszíne könnyen összetöri a felette egy méterrel suhanó járművet.



A Starfighter-rel szinte bárhol közlekedhetsz – akár a víz felett is. Csak a hullámokhoz ne repülj túl közel...



Ezekből a zavaró űrmissziókból szerencsére kevés van. De azok aztán trükkösek... „Vigyázz, aknák!"

**Star Wars: Battle for Naboo 11 990 Ft**

Modern Média (1) 223 2770
www.lucasarts.com
**Ha csak úgy:** P233, 64Mb, 8Mb 3D gyorsító
**Ha tényleg:** P266

**Napló**

| | |
|---|---|
| Rogue Squadron | 81% |
| Shadows of the Empire | 81% |
| Rebel Assault 2 | 79% |
| Tread Marks | 60% |
| Star Wars: Battle for Naboo | |

**Pro és kontra**

- ✓ Egy darabig szórakoztató
- ✗ Csúf, figyelemelvonó látvány
- ✗ Elég koncepciótlan
- ✗ Szörnyű ütközések
- ✗ Nincs hangulata

**Vélemény**

**25%**



# Emperor: Battle for Dune

A C&C-t egy látványos visszatéréssel a homokozóba küldte az őse.

Most komolyan, miféle dűne az, amit jég borít? Mindjárt szólunk a KERMI-nek...

Ez a kékszemű, fűszerzabáló szőrmók kibelez és ellopja a „vizedet", ha nem segítesz rajta.

Egyeseknek Frank Herbert eredeti és gondolatébresztő sci-fi regénysorozata ugrik be. Másoknak a bőr gatyapőcöt viselő Sting nyugtalanító látványa David Lynch valamivel kevésbé eredeti filmjéből. De nekünk az egészen klasszikusnak számító 1991-es játék jut eszünkbe, és teljesen izgalomba jövünk, ha a *Dune* nevet halljuk. Ha a *Dune 2: Battle for Arrakis* nem lett volna, soha nem jön létre a *Command & Conquer*. A franchise-szerződés, úgy tűnik, a gyászos *Dune 2000*-rel véget ért, most azonban eljött az idő, hogy minden RTS (valós idejű stratégia) játékok ősanyja megharcoljon a koronájáért.

Az *Emperor*-ral kapcsolatban nemcsak a *Dune* márkanév feléledése okoz meglepetést. Ez a Westwood első kísérlete a 3D-s valós idejű stratégiai játékok terén, miután jó tíz éven át látványos sikereket értek el 2D-s izometrikus játékaikkal. Sajnos ez nem kerülhet az élvonalba – az *Earth 2150*, a *Shogun* és társaik már felfedezték a harmadik dimenziót, méghozzá jól. Talán a Westwood fél megkockáztatni, hogy legnagyobb dobásán, a *C&C*-n változtasson; így lehet, hogy az *Emperor* a kísérleti egér, ami majd eldönti a franchise jövőjét. A lényeg: ezt a műfajhoz igazított népszerű sci-fi klasszikust vajon nem fenyegeti-e a halálos veszély, hogy ebből is egy vacak *Force Commander* lesz?

### Bolygóférgek

Szerencsére azonnal elmondhatjuk, hogy a válasz: nem. Látszat ide vagy oda, az *Emperor*-ban a Westwood ugyanúgy a jól bevált formulát veszi elő, majd egyszerűen új, fényes köntösbe öltözteti. Ám mielőtt továbbmennénk, egy történet. Arrakis, más néven Dűne egy sivár, óriás férgekkel és homokviharokkal megáldott sivatag-bolygó, mely a nehezen kezelhető technika segítsége nélkül puszta és lakhatatlan. Ennek ellenére ezért a bolygóért folyik a legnagyobb küzdelem az univerzumban, mert itt terem a melanzs nevű, mindennél értékesebb fűszer, ami hasonló a *C&C*-rajongók számára ismerős Tiberiumhoz. Három intergalaktikus uralkodóház (ld. „A háziak") és szövetségeseik örökös harcot vívnak az Arrakis feletti uralomért, és az *Emperor* kezdetén épp újabb konfliktus van kilátásban. A képletben benne vannak még Dűne szakállas bennszülöttei, a Fremenek, akiknek nem feltétlenül van kedvükre, hogy a kapitalizmus nevében kutyakaját csináljanak belőlük.

Úgyhogy az ősi hagyománynak megfelelően válaszd ki, melyik oldalon vagy (nemes, gonosz, ármánykodó), bányássz, és zavard el színkódolt ellenségeidet a területedről. Az *Emperor* ellesett pár dolgot a *Shogun*-tól: a küldetések közti stratégiai térképnek több opciója és nagyobb hatóköre van. Emellett folyton fenyeget a veszély, hogy ellenfeleid megpróbálják visszaszerezni elfoglalt területeiket, ezzel kissé megnő a játék élettartama; a *C&C* játékok nyomán mára kötelezővé vált a vonzó többszemélyes játékmód pedig kétségtelenül kitartó rajongói bázist biztosít neki pár évre.

**A felbukkanó gigantikus homokférgek látványa nem semmi, bármennyi katonát vesztesz is közben.**

## Dűne, ha nyomnád

**Itt jelennek meg a főnököt játszó Mentat hasznos tanácsai. Jó, ha akkor figyelmeztet a féregre, amikor az már nassolja a drága tankjaidat.**

**Radaron nézed, amint lemészárolják értékes hadseregedet, és vele a cuki kis közlegényt, akire szemet vetettél.**

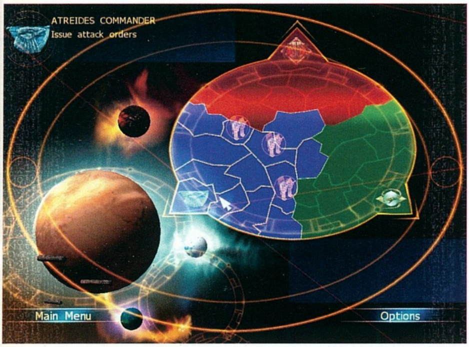


**Arrakis brutális elemei szélfarmokon keresztül szolgáltatnak energiát a bázisodnak. Ne imádkozz felhőtlen időért.**

**Az építés menüben választhatsz valószínűtlen szerkezetek, egységek közül. De vigyázz: a pénz itt se fán terem.**



Figyuzz – ott van Sting! Látod? Ott ni, a Szélcsapda előtt, most darálja be az egyik tank lánctalpa. Most aztán nem énekelget, mi?




**„És akkor, öregem, még egy dupla hatost dobtam!" Te is újraélheted a *Risk*-kel eltöltött téli estéket a taktikai térkép képernyőjén.**




**Öcsi és pajtásai csalódottan tapasztalták, hogy a pörgős tengerparti buli éppen véget ért, mire ők beállították a legjobb Irigy Hónaljmirigy jelmezükben.**

## Színes nyelvezet

Az új 3D-s engine, annak ellenére, hogy éppen csak meg nem szólal, és nagyon látványos, néha kissé zavarossá teszi az *Emperor*-t. Hiányzik belőle izometrikus elődeinek alapszíneket használó egyszerűsége, és gyakran nehéz rájönni, pontosan mi is történik, amikor nagyarányú hadműveletek folynak. Ez, valamint a szabad, véletlenszerűen kiválasztott erősítések, amik rendszeresen érkezve becsatlakoznak a kavalkádba, olyan érzést keltenek benned, mintha nem mindig lennél teljesen ura a haderődnek. És néha tényleg nem – az Arrakis vad, szeszélyes bolygó, így ebben a játékban gyakran keresztbe tesz akcióidnak. Egy hirtelen homokvihar elfújja a csapatokat és megrongálja az épületeket, csempészek ólálkodnak a bányák körül, és még nem is szóltunk azokról a szemét férgekről, amiknél utálatosabb kellemetlenség egyetlen RTS-ben se fordul elő.

Az *Emperor* gigantikus homokférgeinek látványa nem semmi, bármennyi katonát vesztesz is vele. Baljós elektromos sistergés hallatszik, amint a tátott száj a borotvaéles fogakkal előtör a földből, elnyel mindent, ami az útjába esik, aztán az egész test (tízszer hosszabb, mint a játék legnagyobb építménye) diadalmasan felágaskodik. A férgek látványosak, de hihetetlen idegesítőek tudnak lenni: meghamizzák az utolsó betakarítódat, és elveszted miattuk a küldetést, sok ezer kreditpontot érő katonát pusztítanak el egy pillanat alatt, vagy egy különösen szörnyű alkalommal lenyelnek egy segítségre szoruló Fremen tudóst egy perccel a küldetés kezdete után. Emellett az ellenségnek megvan az az érthetetlen képessége, hogy egy egész legyőzhetetlen hadsereget felállít annyi idő alatt, míg te egyetlen betakarítót összeraksz – ezek miatt van, hogy az *Emperor* néha kissé túl frusztráló.

## Felpörgetés

Ám még így is megérte 3D-re váltani. Elmúlt az az idő, mikor el kellett döntened, melyik irányba nézzenek az épületeid, vagy el kellett forgatnod a térképet, hogy lásd, mit csinálsz, mikor belopózol egy ellenséges bázisra. A *C&C*... akarom mondani, a *Dune*-univerzum még sosem volt ennél életszerűbb. Keselyűk köröznek a csatatér fölött, járműroncsok és óriásféreg-dögök hevernek a homokon, a katonák fegyvereiket lóbálják és ujjonganak, ha lelőnek egy ellenséget, az új épületek csodás animációval, zúgva-csikorogva jönnek létre. A szélfútta sivatag minden sípolása, puffanása és nyögése a hangszórókban visszhangzik, a Lynch-ihlette muzsika pedig sokkal hangulatosabb a *C&C* hülye technozenéjénél. Üdítően eredeti az egységek választéka, a Harkonnen-féle golyószórótól kezdve (egyenesen a *Robot Wars*-ból) a hasonlíthatatlanul gonosz Leech tankig, ami akármilyen ellenséges járművet a saját képére formál, és pillanatok alatt megtizedel egy hadsereget. Mivel az *Emperor*-ban három harcoló fél van a Westwoodnál szokásos kettő helyett, kevesebb egység és épület jut egy uralkodóházra. Ezért kicsit sok az olyan szint, ami nem nyújt semmi újat, mert mire félig vagy a játékkal, már megszerezted az egész hozzáférhető technológiát. Nagyobb arzenállal és egy picit igazságosabb MI-vel bizony ez lehetett volna a Westwood eddigi legjobb RTS-e. Így is jó ennyire csinosan látni a *Dune*-t, de nem az a klasszikus lett belőle, aminek lennie kellett volna. ***PCF***




**Micsoda szörny! Legalább 150 méteres. És az az óriási féreg ott... Na ja, még a kedvenc sci-fi könyvünkön alapuló játék sem menekülhet a félelmetes kétértelmű utalásoktól.**

## A háziak

**A jók, a rosszak és az ármánykodók: válassz csapatot!**



**A nemes Atreides-eket Achillus herceg vezeti; Michael Dorn játssza, főállásban a *Star Trek* Worfja, aki homlokán egy Snickers csokit visel.**



**A Harkonnen-összeesküvők irányítanák az univerzumot, ha Gunseng és Copec hercegek nem az apjukat, Rakan főherceget akarnák eltenni láb alól.**



**Az ármánykodó Ordókat az Executrix vezeti, aki négy elme egy hátborzongató hangszóróba ötvözve. 300 szavuk van a profitra. Kapzsi disznók!**



**A játék a kietlen Arrakis-ról néha új tájakra röpít. Egy jelenet az *Emperor: Csata Dover*-ért című játékból.**

## Emperor: Battle for Dune

**kb. 15 000 Ft**

Westwood
www.westwood.com/games/emperor

**Ha csak úgy:** PII-400, 64Mb, 16Mb 3D gyorsító
**Ha tényleg:** PIII-600, 128Mb, 32Mb 3D gyorsító

### Napló

| Játék | % |
|---|---|
| Shogun: Total War | 91% |
| The Moon Project | 89% |
| Ground Control | 89% |
| **Emperor: Battle for Dune** | |
| C&C: Red Alert 2 | 82% |

### Pro és kontra

- ✓ A *Dune*, gyönyörű 3D-ben
- ✓ Könnyen elérhető
- ✓ Hangulatos látvány, hang
- ✗ Túl kevés egység
- ✗ Zavarossá válhat

### Vélemény

**85%**



# Eurofighter Typhoon

## Az európai légierő legfejlettebb vadászgépe – de vajon nagy durranás vagy nagy leégés?

**Ha eltalálnak, a modern fegyvereknek köszönhetően véged van; nem lehet visszabukdácsolni a bázisra.**

Elgondolkozik az ember, vajon mikor lesznek a repülésszimulátorok túl valósághűek, mikor fogják túl pontosan visszaadni az eredeti élményt. A *B-17: The Mighty Eighth* dobta fel a labdát. Aki belemerült a légi kalandokba, az a Repülő Erődön a személyzet bármely tagjának bőrébe belebújhatott, és bármilyen kísérő vagy támadó vadászgépet vezethetett. A teljesen interaktív pilótafülkében több vezérlőgombot lehetett nyomogatni, mint egy komplett hifitornyon, úgyhogy gyakorlatilag mindent megtehettél a játékban, amit egy igazi II. világháborús pilóta. Még ha ez néha azt is jelentette, hogy negyedórás gurulás után érkeztél a kifutópályára, vagy hogy a repülőtér felett köröztél, míg a repülőosztályod végre alakzatba rendeződött, és nekiindulhattatok. Ebből sok órát a La Manche-csatorna felett töltöttél. A lelkes rajongók állítják, hogy ez mind a műfaj varázsának lényeges része. Különben is, ettől szimuláció, nem?

Ugorjunk előre vagy 60 virtuális évet a XXI. század elejére, és előttünk áll a Eurofighter, az európai légierő új büszkesége, amely a legkorszerűbb technológiával rendelkezik, ugyanúgy, mint fénykorában a B-17-es, és mellesleg a főszerepet játssza a saját repülésszimulátor-sorozatában. A Eurofighternek megjelenése óta megvan a digitális párja; a sor a *TFX*-szel kezdődött, majd az *EF2000*-rel és a *Total Air War*-ral folytatódott. E korábbi játékok fejlesztői tértek most vissza, hogy megalkossák a *Eurofighter Typhoon*-t, ismét aktuálissá téve a régi kérdést: mikor válik egy repülésszimulátor túl életszerűvé?

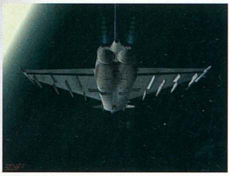
### Szálljunk fel, én is akarom

A kérdés akkor vetődik fel, mikor elolvasod a felhasználói kézikönyv előszavát (a Eurofighter GmBH kommunikációs igazgatója írta), vagy mikor legelőször repülsz a Eurofighterrel. A probléma a következő: éppen mivel a Eurofighter technológiailag nagyon fejlett repülőgép, minden különösebb erőfeszítést nélkülöz a vezetése. A valódi Eurofighterbe az összes létező komputerizált hókuszpókuszt beleépítették; egyebek mellett teljesen elektronikus a vezérlőrendszere. Ez azt jelenti, hogy a pilótától érkező vezérlő jelek alapján egy komputeragy állítja be a csűrőlapokat, a szárnyfelületeket és a motorokat – biztosítandó, hogy a pilóta „a légicsatára tudjon koncentrálni, és ne a gépével küszködjön." A vezérléstől való elszakadást egészében átvette a játék is, ami sajnos a kielégületlenség érzését eredményezi. Az ellenséges célpontot csúcstechnikás fegyverzettel intézzük el jó távolról, ami a közelharcot végleg idejétmúlttá teszi; ha egyszer megtanulod, hogyan kerüld el az ellenséges tüzet, az egész tök fárasztóvá válik. Ám ha eltalálnak, az a modern fegyverek ütőerejének köszönhetően azt jelenti, hogy véged van. Nem lehet az ócskavassal visszabukdácsolni a bázisra a „vajon sikerül neki?" izgalma közepett.

Lehet, hogy ódivatúnak tűnünk, de van valami nagyon kielégítő abban, ha az ember hozzászokik egy 1940-es évekbeli csataló repülési jellemzőihez, és megtanulja kihasználni a Spitfire-ek,



A pilótafülke sajnálatos módon nem interaktív, mint a *B-17*-ben. Az a rengeteg érdekfeszítő gomb csupán dekoráció.



Minden szokásos kameraállás megvan, ám ezek gyakran a grafika slendrián programozásának példáira vetnek fényt.



Online játékmódban játszhatsz egyéniben is, vagy csatlakozhatsz másokhoz az egyes csapatos küldetéseknél.

## A pilóta egy napja



„Általában kilenc körül kelünk, elolvassuk a sporthíreket, bedobunk néhány csésze kávét, meg ilyesmi. Hát az biztos, hogy jobb, mint a régi melóm; még biliárdasztalunk is van. És reggelente nincs sorbanállás a vécé előtt, mert mindenki elment lelövetni magát. Tökjó."



„Néhanapján a góré beszól valamelyikünknek, hogy mennie kell küldetésre. Hát az elég hervasztó tud lenni. De hát micsináljon az ember. Az öreg megad nekünk valami ruszki célpontot, hogy lőjük szét. Biztos marhán élvezi, hogy ott játszadozik a játékrepülőivel."



„Na, munkára! A közlekedés valami elképesztően szörnyű errefelé. A járgányom sokat volt mostanában szervízben, nyikorgott valami a műszerfalban. Még mindig nincs kész. Nem is lenne olyan rossz az egész, de csak a középhullám jön be a rádión, azon meg sosincs semmi."



Ha úgy jobban tetszik, kikapcsolhatod a pilótafülke egyes elemeit, ami tisztább kilátást eredményez. És imádjuk azt a visszatükröző effektust.

B-17-esek és Mustangek gyenge pontjait. Dugd be az erővisszacsatolásos joystickot: öröm lesz vezetni valamelyik II. világháborús gépet, sokkal több ügyesség, türelem és gyakorlás kell hozzá, mint ha évekig röpködsz a PC-n a Eurofighterrel. Annak idején a pilóták közvetlenül kapcsolódtak a gép vezérlőelemeihez a botkormány által működtetett kábelekkel és hidraulikával.

### Légköri zavarok

Nem azt mondjuk, hogy a *Eurofighter Typhoon* nem pontos szimuláció – merthogy az. Bizonyos értelemben majdnem túl pontos. 2015-ben játszódik Izlandon, és szinte minden részletében realistának mondható. Még a háttérsztori (Oroszország megpróbálja feltámasztani a régi szép szovjet időket, és lerohanja a balti államokat, Észak- és Kelet-Európát) sem nagyon megy túl a lehetségesség határain, ha megnézzük a mai viharos, Clinton utáni politikai közhangulatot.

A játék fejlesztésében a Eurofighter-program valódi tesztpilótái is részt vettek, a repülőgépek pedig gyönyörűen utánozzák az eredetieket. Nem olyan részletesek, mint a *B-17* vagy a *Combat Flight Simulator 2* gépei; itt nincs valós idejű roncsolás-effektus, és a pilótafülkékből sajnos hiányoznak az interaktív mutatók és kapcsolók. A grafikai részletgazdagság hiánya a tájon is megmutatkozik – igaz, ami igaz, Izland nem arról híres, hogy túlteng rajta a fa meg a fű, viszont mindent utálatos köd borít, hogy kevesebb természeti tájat kelljen mutatni. Ezzel csökken a játék rendszerigénye,



Időnként feltűnik egy-két Harrier és Tornado, de sajnos ezekkel nem lehet repülni. Igazán kár.

amivel a legtöbb hozható ki belőle; de ha elvadult repülésszimulátor-rajongó vagy, valószínűleg amúgy is komoly PC-d van.

A játékhelyzetek rendszerét nagyon ötletesen oldották meg. Választhatsz: békeidőben is elindíthatod a „hadjáratot", ekkor nagyon alapfokú gyakorló-feladatokban veszel részt, vagy rögtön fejest ugorhatsz a háborús opcióba. Mindehhez a háttértörténetet kiválóan megcsinált tévéhíradók és kevésbé fantasztikus internet-stílusú riportok szolgáltatják. A játékot nem egyéniben játszod; kiválasztasz egy hattagú Eurofighter-pilótacsapatot, akik tőled függetlenül dolgoznak. Küldetéseket vállalnak el, eligazításokra járnak, és maguk repülik végig a küldetéseket. Bármely pillanatban bekapcsolódhatsz a cselekménybe, ezáltal különféle küldetések széles skálájából válogathatsz. Csak néhány az előtted álló lehetőségek közül: tengeralattjáró-vadászat, ellenséges bombázók feltartóztatása, földi hadműveletek támogatása, vagy az ellenség vadászgépeinek elzavarása.

### Vad ász gépek

A hadjárat lefolytatásának ez a módja egy leheletnyit talán bonyolultnak tűnik, ha a gyakorlatot nézzük, de a *Typhoon* többé-kevésbé sikeresen viszi véghez. Itt is van állapotkijelző, hasonló a többi harci szimulátoréhoz; ezen figyelheted, mire készül a hat pilótád. Ám nem tökéletes. Ha egyszerre három-négy pilótád van a levegőben, trükkös dolog követni az eseményeket. Ha meghalnak, nincs helyettük másik, és a kézikönyv nagy hangsúlyt helyez rá, hogy életben tartsd őket. Így aztán gázos, hogy a másik öt pilóta igencsak hajlamos a meghalásra, amikor a komputer MI-je irányítja őket. Nagy kár, de ez a fajta kibékíthetetlen

## Mondd el, mit látsz a képen

**Vidd a kurzort a főablak tetejére vagy aljára: a képernyőn ekkor megjelennek a menük, amik segítik előrejutásodat a hadjáratban.**



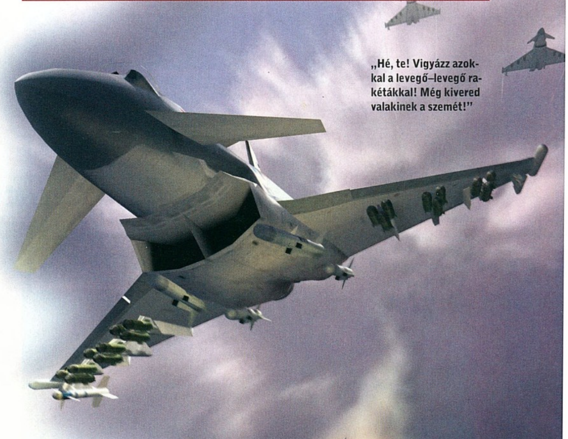

**Idővezérlő gombok.** Van „pause", de fel is gyorsítható az eseménytelenül telő idő múlása.

**Balról jobbra:** opciók/beállítások, taktikai térkép, szolgálati beosztás, pilóta-átvezénylés, háborús jelentés.

**Ennyi az idő most,** ezt lehet felgyorsítani az idővezérlő gombokkal.

**A csapatod állása.** Most éppen nem néz ki nagyon egészségesen.

**Smart Cam.** Ha egy pilótád meghal, itt egy kis filmet látsz élete fontos pillanatairól.



„Hé, te! Vigyázz azokkal a levegő–levegő rakétákkal! Még kivered valakinek a szemét!"

ellentét a játékon belül végül is elrontja a *Eurofighter Typhoon*-t.

Egyrészt a játékot úgy reklámozzák, mint a következő generációs vadászjet kifogástalanul pontos ábrázolását. Másrészt azonban a hat pilótád és az ellenség kissé primitív MI-je, meg az, hogy nem nagyon izgalmas vezetni a repülőt, azt jelenti, hogy végül leginkább egy szegényes arcade-stílusú lövöldözős játékra hasonlít.

A Rage ennél sokkal többre képes. *PCF*

### Eurofighter Typhoon

**kb. 15 000 Ft**

Rage
www.rage.com

**Ha csak úgy:** P266, 64Mb, 8Mb 3D gyorsító
**Ha tényleg:** 128Mb

**Napló**

| | |
|---|---|
| Combat Flight Sim 2 | 91 |
| B-17: Mighty Eighth | 89% |
| Battle of Britain | 68% |
| Eurofighter Typhoon | |
| JetFighter IV | 58% |

**Pro és kontra**

- ✓ Nem kíván sokat a PC-től
- ✓ Változatos küldetések
- ✓ Multiplayer mód
- ✗ Nem sok izgalmat rejt
- ✗ Gyanús MI

**Vélemény**

**74%**

# The Sims: House Party


„Bébi, ez itt az önmegsemmisítő gomb."

Hőseink nem csak szimulálják a partizást – ők valóban két végén égetik...

VAN VALAMI IRÓNIKUS ABBAN, HA egy játék otthon tart minket, s szemünket a képernyőre szögezve irányíthatjuk a poligon-emberkék társasági életét. Ha a *Sims* segített a szükséges szórakozás, kényelem és vécézés mennyisége fényében meghatározni az életünket, akkor ez az add-on segíteni fog abban, hogy társasági életünket is felfejlesszük.
A *House Party* az eredeti játék egyik legizgalmasabb pontját fejleszti tovább, s bebizonyítja, hogy nem csak mi tudunk bénázni az emberi kapcsolatok terén.


Táncosunk kibontakozik, a férfiak pedig egyre jobban izgulnak, miközben a hölgyike mintát hagy a tortán.

### A kellékek

Siméknek is meg kell felelniük a fenti kihívásnak, hiszen egy *House Party* azt jelenti, hogy jócskán feljebb léptek a társadalmi ranglétrán. A kiegészítő sok új tárgyat és opciót kínál annak érdekében, hogy minden úgy menjen, mint a karikacsapás. Persze vannak új bőrök és dekorációs opciók, amelyek segítségével kénye-kedve szerint alakíthatja az ember a helyszínt. A *House Party* az előző add-onhoz, a *Livin' It Up*-hoz hasonlóan a vágy azon csábos tárgyairól szól, amelyek új dimenziókat varázsolnak a Simek életébe.

Sok ilyet találhatunk az új kiegészítőben, a közösségi puncsostáltól kezdve olyan bolondos, buborékoló-villogó bizgentyűkig, amelyeknek köszönhetően a vendégek otthon hagyják a gátlásaikat. Ha van világító táncparkettünk, lemezlovasunk és egzotikus táncosaink, már sínen is van a party. Ahogy már megszokhattuk, az egyéb kényelmi elemek mellett a vendégeket etetni és itatni is kell – egy pincér és a megfelelő bútorzat sokat segíthet ebben.

### Beindul a buli

Mint mindig, most is jó adag humorral találkozunk, a találó tárgynevektől kezdve a vicces karakter-animációkig. A *House Party* azonban nem illik be olyan egyértelműen a Sims játékok által bemutatott életbe. Jócskán a zsebébe kell nyúlnia annak, aki igazán jó „zenés-táncos összejövetelt" szeretne tartani, megfelelő méretű és bútorzatú helyiségek kellenek, és persze hasznos tudni, hogy mit csinálunk az ugráló műbikával, ha már elmentek a vendégek. A partizás valóban színt visz a szürke Sim-mindennapokba, de nem szerves része azoknak.

**A *Sims* sok új tárgyat és opciót kínál annak érdekében, hogy minden úgy menjen, mint a karikacsapás.**

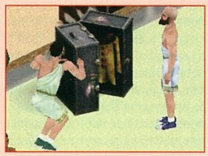

Ajjaj... Úgy tűnik, hogy a házigazda túl közeli barátságba került a táncosnővel. Meglesz még ennek a böjtje... az asszony már készíti a sodrófát...

A *House Party* erőssége az, hogy sok újat nyújt, s legalább 20 okot kínál, amiért az ember újra beleszerethet a *Sims*-családba. Olyan ez, mint amikor egy régi jó barátot mókás új oldaláról ismerünk meg. De ha időközben más játékkal is nekiálltunk játszani, a *House Party* bizony már nem kínál elég friss elemet, elég vonzerőt ahhoz, hogy visszatérjünk a sorozathoz.

Egyéb bokros teendőik közepette a *Sims*-rajongók most már kedvükre bulizhatnak is. A Maxis fejlesztőcégnek köszönhetően a pirinyó emberkék új erőre kaptak, mi pedig új területen egyengethetjük útjukat a tökéletes életmód felé. PCF

### A vágy tárgyai


Helyezzük kényelembe magunkat ezen a puffon, és olyan légies hangulatunk lesz, mint még sohasem.


Hagyjuk csak ott ezt a varázsdobozt, vendégeink kinyitják, s tógában riszálják majd húsosabbik felüket.


Kolbászos roló – rendben. Sajtgolyók – rendben. Egy parti sem az igazi a megfelelő svédasztal nélkül. Akár még pincért is bérelhetünk.


Ugorj fel, cowboy! A nagyfiúk játékszere lehet a buli fénypontja, ha az Activitynél energikusabb szórakozásra vágyik a vendégsereg.

**The Sims: House Party**
**6 990 Ft**
ECOBIT (1) 351 3078
www.ecobit.hu
**Ha csak úgy:** P200, 32Mb, *The Sims*
**Ha tényleg:** PII-300, 64Mb

**Napló**

| | |
|---|---|
| The Sims: House Party | |
| The Sims: Livin' It Up | 79% |
| Sim City 3000 | 80% |
| Creatures 2 | 81% |
| Catz 3 | 86% |

**Pro és kontra**

- ✓ Poénos
- ✓ Sok remek ötlet
- ✓ Nagyobb szomszédság
- ✗ Hamar múló örömök
- ✗ Csak *Sims*-rajongóknak

**Vélemény**

71%



A Rage eRacer-jét mintha magas oktánszámú adrenalin hajtaná.

# eRacer

## Biztonsági öveket becsatolni! Igaz, úgyis keresztülrepülsz a szélvédőn...

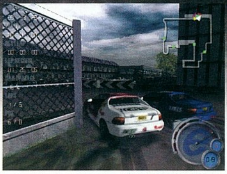
HÁNYAN ÁLMODOZTUNK KÖLYÖK korunkban, miközben a Vidámpark nyomasztóan kicsi dodzsempályáján zötykölődtünk körbe-körbe, hogy milyen lenne kiszabadulni a linópadlós villanyarénából, és tébolyultként beleszáguldani a naplementébe, riogatva a nyugdíjasokat és őrületbe kergetve a kutyákat? A szokásos villamos hajtást felcserélné egy erőtől duzzadó, böhöm motor, és megnőne a vészes derékszögű kicsúszások, meg a katasztrofális kimenetelű ütközések száma. De szép lenne!

És ha mindezt belegyúrod egy játékba, hozzáadsz néhány kitűnő multiplayer lehetőséget, és ügyesen átalakítod a dodzsemeket, úgy fognak kinézni, mint az igazi autók. Ha minden terv szerint alakul, olyasmit kapsz, ami meglepően hasonlít az *eRacer*-re, mely a Rage legújabb kísérlete az elmezakkant arcade versenyzés terén. Na nem mintha teljesen a nyamvadt vidámparki attrakciók köré épülne az egész, bár olyan, mintha majdnem.

### Farosszéria

A játék legnagyobb részében szorgalmasan farolunk. Farolunk szinte minden kanyarban, márpedig a többségüket, úgy látszik, arra tervezték, hogy csak a lehető legpontosabb, erős gázadásos farolással lehessen túljutni rajtuk. Ami jó móka. Ha már kifejlesztetted a saját technikádat, második természeteddé válik, hogy a kanyarba érve oldalt suvaszd a kocsit. De ha még nem vagy hozzászokva, egy csúszkálós rémálom az egész. Állandóan csúnyán nekivágódsz a falnak – ilyenkor teljesedik ki a dodzsemes analógia értelme. Ha nem bánod, hogy minden egyes kanyarért keményen meg kell küzdened, élvezni fogod.

Az *eRacer* MI-je meglepően erős, főleg egy olyan játékhoz képest, amit leginkább kiváló on-line tulajdonságai miatt dicsérnek. Ellenfeleid boldogan osztogatják neked az aljas oldalba lökéseket, a blokkoló manővereket és a kanyarban zargatás fejlett trükkjeit. Üdítően jól csinálják. Nem vagyunk biztosak benne, hogy ez valami cseles módja az on-line versenyzésre való felkészítésnek, vagy csak az elég nehéz természetű MI, de bejön.



A kanyarodásnak általában része a legjobb ívért folyó heves küzdelem. Durva cucc.



Néha ötletes helyszíneket láthatunk. Az egyik szinten repülőgép-anyahajóra tévedünk.

> **Az on-line játék sima és késésmentes – ha a modemed már nem bírja szusszal, jön az MI és segít.**



Elég egyszerű akciófilmbe illő kaszkadőrmutatványokat elővezetni.

Mindenesetre a valódi izgalom az interneten van. A NetGamesUK-vel kötött szerződésnek, a frankó programozásnak, valamint a zseniálisan kitalált honlapnak köszönhetően az *eRacer* a világ egyik legtakarosabb és legteljesebb internetes játéka. A honlap minden on-line eseményt feljegyez, a legjobb edzésidődtől (Time Trial) kezdve a hozzájuk tartozó kocsikig, ezenkívül bajnokságokat és versenyistállókat kínál, amikben versenyezhetsz, plusz letölthető bónusz autókat és pályákat.

### Ping, ping, bumm

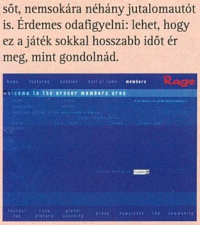
Az on-line játék sima és késésmentes, nyilván valami okos MI-nek köszönhetően – amikor a modemed már nem bírja szusszal, az MI betömi a kommunikációs lyukakat, ami azt jelenti, hogy még a hatalmasakat pingelők is részt vehetnek a játékban. Milyen szép, egyenlőségelvű dolog... Mikor újra megindul az adatforgalom (még ha ez két-három másodperccel később történik is), a késlekedő versenyző a gépének megfelelő helyes pozícióba kerül vissza. Hidd el, ha mi mondjuk: ez egyáltalán nem okoz annyi problémát, mint amennyire számítani lehetne.

A pályák összetettek és változatosak, a merész grafika pedig jól illeszkedik a játék arcade-os beütéséhez. A műfajhoz képest a hang is meglepően hatásos, főleg mivel a sok korábbi autóversenyes játékban előforduló ócska „ébredező darázsfészek"-zajokat végre telt, dorombolό motorhangra cserélték fel.

Az *eRacer* tökéletesen jó instant arcade-os vérnyomásnövelőnek, azonban nem szimulátorjáték. Nem az a fajta játék, ami hosszabb ideig magához láncol, és könnyen hibát találhatsz benne: a vezérlés kissé elnagyolt, és iszonyatosan sok ütközést kell elviselned. De bocsássuk meg neki ezt a néhány kellemetlenséget, hiszen az *eRacer*-nél jobban nem szórakoztunk autóversenyzős játékkal az eredeti *Screamer* óta. Csak nincs hozzá vattacukor meg perec... **PCF**

### Extrák a neten?

Igen, a Rage olyan cég, amely szeret téged, a játékost. Ezért készítettek egy fantasztikus honlapot az *eRacer* mellé, ahol feljegyzik a pontszámaidat, és egy csomó izgalmas letölthető extrát találsz, például új pályákat, sőt, nemsokára néhány jutalomautót is. Érdemes odafigyelni: lehet, hogy ez a játék sokkal hosszabb időt ér meg, mint gondolnád.



Farolj rá a www.eracer-online.com-ra a sok letölthető extráért.

### eRacer

F Rage
I www.eracer-online.com
**Ha csak úgy:** P350, 64Mb, 3D kártya
**Ha tényleg:** PII, 16Mb 3D kártya, gyors netcsatlakozás

| Napló | |
|---|---|
| Midtown Madness 2 | 91% |
| Screamer Rally | 84% |
| Offroad | 82% |
| **eRacer** | |
| London Racer | 76% |

**Pro és kontra**

- ✓ Friss és nem bonyolult
- ✓ Szép látványt nyújt
- ✓ Kiváló multiplayer
- ✗ Idegesítő vezérlés
- ✗ Nagyon nehéz

**Vélemény**

**80%**



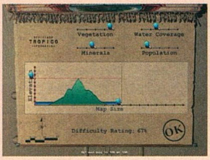
# Tropico

Fidel Castrato lesz belőled, ha az aktivisták a kezük közé kapnak...

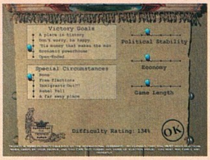
A *Drágám, a banánköztársaságom összement* című film promóciós plakátja?

## A kezdetek...

Saját szigetünk megteremtése pofonegyszerű feladat. Azért érdemes figyelni, mert minden kihatással van a későbbiekre.




**Először a fizikai tulajdonságok jönnek. Általában nagy, ásványkincsekben gazdag szigetet érdemes választani.**




**Ezután meghatározzuk a politikai-gazdasági környezetet és a győzelem feltételeit. A politikai instabilitás természetesen megnehezíti a dolgunkat.**




**Itt jön a poén rész – teremtsünk diktátort! A mienk egy paranoiás, pöffeszkedő komcsi lett. Talán nem épp a nép embere, de markáns egy fazon.**

AH, MÉG EGY NAP A KARIBI NAPfényben. Lábunk az asztalon, kint madarak csicseregnek. A *Buena Vista Social Club* dallamai szűrődnek fel az utcáról. Nézzük, ahogy a ventilátor spirálokká kavarja szivarunk füstjét. A jéghideg Cuba Libre sem maradhat el, a falon pedig saját magunk képe katonai egyenruhában, kitüntetések egész sorával. Az élet mindig szép, amikor te vagy az El Presidente...

Mindig... kivéve, amikor nem. Ezer dologra kell figyelemmel lennünk. A környezetvédők az erdőben épült erőmű ellen tüntetnek. Tengerparti üdülőhelyünk messze van a lakótelepektől, ezért extra magas bért kell fizetnünk az odacsábított munkaerőnek. Ennek tetejében pedig még a kommunisták is fenyegetőznek, azt követelve, hogy a viskótelep helyett építsünk rendes házakat. Puccs közeleg?...

Ez *Tropico*, a mi kis képzeletbeli karibi szigetünk, ahol az emberek bábuk, mi pedig az önjelölt, a nép vérét szívó, választás-megbundázó vezető szerepében tetszelgünk. Az átdolgozott *Railroad Tycoon 2* engine-re épülő játék témája a tömegirányítás, méghozzá a lehető legcsalafintább körítésben.




**Az alsó info-eszköztár segítségével áttekinthetjük a szigeten uralkodó állapotokat. Úgy tűnik, itt gond van a bűnözéssel...**

### A kávéillatú reggelek

Elejétől fogva totális hatalmunk van minden felett. Vegyük azt, hogy az előre kidolgozott helyszínek helyett inkább magunk hozunk létre egyet. Ha új játékot kezdünk, egész az „alapkövektől" kezdve testre szabhatjuk a szigetet – ebben természetesen a fizikai tulajdonságok (vízszint, a sziget domborza-




**Köszöntünk a Mendoza névre hallgató karibi paradicsomban. A magasba szökő bűnözési ráta, a környezetszennyezés és az általános szegénység miatt nem épp az Édenkert. Mi azért szeretjük.**

**Az emberek bábuk, mi pedig önjelölt, a nép vérét szívó, választás-megbundázó vezetők vagyunk. Keményen!**



Íme, a polgárjogokról pampogó militáns csoport vezetője. Elő a rendelettel, likvidálásra fel!



A klinikák és kórházak létfontosságúak. Ha megbetegednek az emberek, esik a termelékenység, és mindezt a mi nyakunkba varrják.

## Szerkezeti gondokkal küzdesz?

Az építkezés az egyik legfontosabb feladatunk, viszont a közhangulatot javító létesítmények hiánya is forradalmat szíthat.



Romboljuk le a nyomornegyedeket, és építsünk rendes lakásokat. Az olcsó lakhely boldoggá teszi az embereket és bevételt hoz.



Ez a mi pompás lakhelyünk. Az őröket érdemes jól megfizetni – ki tudja, mikor fordul ellenünk a nép?



Vallás nélkül az emberek nyugtalanok és dühösek. Egy ilyesféle katedrális nagy befektetés, de megéri, mert nagyon jó hatása van.

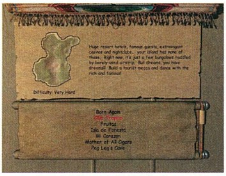
ta, stb.) is benne vannak. Minden egérkattintás befolyásolja a játék nehézségét és gazdaságunk állapotát. A sziget magasan fekvő részén például ananász helyett inkább kávét érdemes termelni.

Most nézzük a politikát. Miután kijelöltük a győzelem feltételeit, vezetőnk történetét is meg kell alkotnunk. Választhatunk olyan karaktert, aki tisztán, választáson került az ország élére, s ezért hallgat rá a nép. De miért ne forradalmasíthatnánk kicsit a helyzetet? Lépjünk hatalomra egy véres, hadsereg támogatta puccsal; ekkor az egyháziak és a kommunisták rossz szemmel fognak nézni ránk.

Kezdjük el a játékot, s máris szembenézhetünk a szigetgazdaság nagy kihívásaival. Jól jönnek a közgazdasági piramiselméletek – az egyszerű farmokból, munkatáborokból és alacsonyabb rendű iparágakból (pl. fakitermelés) és az ingatlangazdálkodásból kiindulva kell annyi profitot csinálnunk, hogy befektethessünk a nehéziparba, a turizmusba, és más, jól jövedelmező ágazatokba.

### Gazdálkodj okosan

Természetesen csak most jön az igazi zsonglőrködés. A sziget életének minden momentumát mi irányítjuk, az egyes házak bérleti díjától a honpolgárok jövedelméig. Mindeközben persze a profit növelésére és a jó közhan-



Vannak előre megszerkesztett helyszínek is, de a legjobb, ha magunk generálunk egyet.

gulat fenntartására is figyelnünk kell.

Az egyszerű emberek képezik az egyetlen olyan tényezőt, amelyet nem irányíthatunk közvetlenül. Megfejhetjük őket a magas bérleti díjakkal és az alacsony bérekkel, vagy ha bal lábbal keltünk, akár meg is ölhetjük őket. Az elégedetlen emberekből hamar dühös emberek lesznek, és itt kezdődnek az igazi gondok. A játék ugyanis véget ér, ha puccsot hajtanak végre ellenünk; az érdekcsoportok pedig elsősorban a társadalmi elégedetlenség miatt kezdenek mozgolódni. A játék egyik erőssége az, hogy egy adott helyzetet többféleképpen is kezelhetünk. Néhány módszer magától értetődik – ha a kapitalisták a bérkülönbözetek miatt akarnak a nyakunkra hágni, ki kell egyenlítenünk a fize-



A Zoom használata előnyös, de a kameraszög-váltás a játék processzor-éhségét bizonyítja.



A turisták megfejése az egyik legjobb dolog.

tési különbségeket. Ha viszont az emberek elégedettek lakhelyükkel, egy kis lakbéremeléssel pótolhatjuk a kiesést.

A játék változóinak viszonya azt jelenti, hogy a politikai csoportok tevékenységét még a puccshelyzet előtt többféleképpen elnyomhatjuk. Bizonyos pénzösszegért bebörtönözhetjük a szektafőnököket, vagy eretneknek kiálthatjuk ki őket, ha biztosak vagyunk abban, hogy tudjuk viselni a következményeket. Itt minden a lépésekről és ellenlépésekről szól – egy-egy lépés lehet előnyös rövidtávon, de az igazi kihívás abban rejlik, hogy miként fojthatjuk el gyökereiben a társadalmi elégedetlenséget, még mielőtt kitörne a forradalom.

### Banánra fel!

A Sim-agyúak imádni fogják a *Tropico*-t; rengeteg részletet ismerhetünk meg, és az eredetiségre sem lehet panasz. Valljuk be, legtöbbünk inkább irányítana egy szigetet (tele érzelmeik által hajtott emberekkel), mint egy repteret. Azonban semmi sem tökéletes. A kezdők megkínlódnak majd; a *Tropico* türelmet és figyelmet igényel, és az oktató rész sem sokat segít, inkább csak megmutatja a helyes irányt. Amikor az első játékunkat játsszuk, és megtudjuk, hogy egy adott csoport elégedetlen, sokszor egy társadalmi válság kell ahhoz, hogy ráébredjünk, mit kellett volna csinálnunk. A másik bosszantó dolog az, hogy főgonoszként sem könnyű az életünk. Ha erőből politizálunk és a népből még az utolsó darab banánt is kipréseljük, nem lesz könnyű dolgunk. Az emberek boldogsága itt annyira fontos, hogy a nehezteléseik legalább olyan rossz hatással van életünkre, mintha a kocsmában ráborítanánk valakire a sörét. Az ilyesminek ugye mindig sírás a vége.

Mindent egybevetve, a *Tropico* kellemes élmény. Jó kapitalista módjára mindig többet akarunk majd belőle. **PCF**



Statisztikák a jelentések könyvében. Itt mindent megnézhetünk a lakosság átlagéletkorától a sörfőzdei bevételekig.

**Tropico**
**Kb. 14 000 Ft**
Take 2 Interactive
www.take2games.com
**Ha csak úgy:** P200, 32Mb
**Ha tényleg:** PII-500, 64Mb, 3D gyorsító

| Napló | |
|---|---|
| Dungeon Keeper | 94% |
| Theme Park World | 90% |
| Railroad Tycoon 2 | 90% |
| **Tropico** | |
| SimCity 3000 | 80% |

**Pro és kontra**
- ✓ Éljen a banánköztársaság!
- ✓ Gondos felépítés
- ✓ Eléggé addiktív
- ✗ Néha kiismerhetetlen
- ✗ Gyenge oktató rész

**Vélemény**
**80%**

# Stunt GP

Miniautók versenyeznek valószínűtlen pályákon, ide-oda helyezkedve – nem láttuk ezt már valahol?

A JÁTÉKBAN, CÍME ELLENÉRE (MAGYARUL kb.: „Kaszkadőr Grand Prix"), nem találkozunk Piroch Gáborral, amint sisakban és tűzálló ruhában átugrat mindenféle cápákkal teli tüzes karikákon egy emeletes busz nyergében. Ez pedig igazán kár, mivel a fenti mutatvány garantáltan heveny remegőgörcsöket idézne elő a *Black & White*-ban szereplő hatalmas, rosszindulatú tehénnél. Ehelyett ez egy ízig-vérig konzolos játék (PlayStation 2 és Dreamcast változatban is kiadják), és nem is akar mást mutatni, mint amit nyújt.



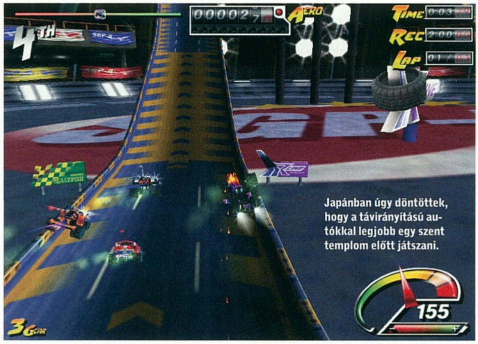

**A versenyek és a bemutatott trükkök alapján szerzett pontokat arra költheted, hogy felbirizgáld a verdát.**




**A grafika színes, de nem túl újító jellegű. Kár, hogy a gumik mintha lebegnének a pálya körül. Végülis ez nem *Cannabis GP*.**

Nevezetesen: apró, színes autókkal lehet körbe-körbe versenyezni kis, színes pályákon.

Az ember általában nem esik rögtön hasra, ha meghallja, hogy megjelent egy újabb 3D-s autóverseny-játék; de a *Stunt GP* legalább visz valami csavart a műfajba, másrészt átitatja egyfajta gyermeki vidámsággal. A távirányítású autókkal való versenyzés ötlete a *Micro Machines*-től származik, de ez – az eredetiség és a nem túl cikornyás grafika kérdését most félretéve – egyben biztosítja a játék „kapd fel és játszd" könnyedségét is. A *Tony Hawk's 2* „na, ki itt a menő fej?" alapérzése is ott ólálkodik a háttérben, hiszen a *Stunt GP*-ben egyáltalán nem csak a sebesség számít. A gravitáció törvényeit megcsúfoló 24 pályán zajló kaotikus tuszkolódás közben légi mérföldeket gyűjthetünk, ha masszív járművünkkel különféle rámpákról leugratva egyszerű trükköket mutatunk be. Az „aeromile"-okat és a versenydíjakat autónk feljavítására költhetjük. Átforduláson és pördülésen kívül mást nemigen tudsz csinálni, de nagyot dob a játékon, hogy a kihívás (challenge) játékmódban adott idő alatt minél több kaszkadőrmutatványt kell lezavarnod.




Japánban úgy döntöttek, hogy a távirányítású autókkal legjobb egy szent templom előtt játszani.

Szóval nagyon jópofa, de a konzolos származás egyes negatív hatásai érződnek rajta. A vezérlés nem testreszabható; ha nincs gamepad-ed vagy kormányod, az előre beállított billentyűk kényelmetlenek lehetnek. Hiányzik az online többszemélyes játékmód, bár jó, hogy van osztott képernyős kétszemélyes opció (ritkaság a mai PC játékoknál). E részletkérdésektől eltekintve a *Stunt GP*-n oltárian lehet szórakozni. Azért Piroch Gábort megnéztük volna... **PCF**

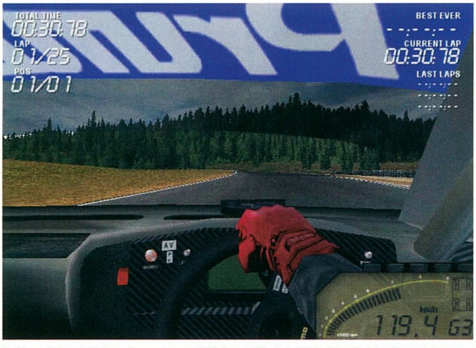
| Stunt GP | Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|---|
| **kb. 11 000 Ft** | ✓ Könnyen élvezhető | **67%** |
| Team 17 | ✓ Kaszkadőrmutatványok | |
| http://stuntgp.team17.com | ✗ Nem látványos grafika | |
| **Ha csak úgy:** PII-233, 64Mb, 8Mb 3D gyorsító | ✗ Nem állítható vezérlés | |
| **Ha tényleg:** PII-350, 128Mb, 16Mb 3D gyorsító | ✗ Nincs online mód | |

# Swedish Touring Car Championship 2

Miért nem kapni összerakható autót az IKEA-ban?

A HÁZILAG ÖSSZESZERELHETŐ VOLVO ÖTLEtét a legtöbben feleslegesnek minősítenék. Mindenesetre szomorú, hogy a „felesleges" a kulcsszava lehetne ennek az autóversenyzős játéknak is, pedig egy olyan versenysorozaton alapul, amit még az egyre elkeseredettebb Grandstand sem fedezett fel magának.

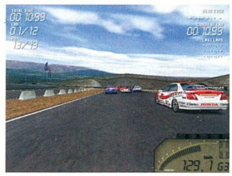
Anderstorp. Kinnekulle. Mantorp. Hát nem a legismertebb versenyhelyszínek... De hagyjuk az ilyen cinikus, álhazafias előítéleteket! A *Swedish Touring Car Championship 2* magától is kiforratlan és teljesen hétköznapias játéknak bizonyul. Nem mintha rosszul adná vissza a túrakocsi-versenyzés élményét – viszont mennyivel többet adhatna még... Először is nem valami csinos darab, akkor sem, ha a legnagyobb részletességű felbontásra állítjuk, amitől viszont rendszeressé válnak a lelassulások; ez általában azzal jár, hogy rosszul időzítesz egy fontos emelkedőnél, vagy meglöksz egy másik autót és kipördülsz, így a hiba nemcsak dühítő, de megbocsáthatatlan is.




**Svédországban jobbkormányosak az autók? Cserediákok és bébiszitterek, jelentkezzetek személyesen a *PCF* szerkesztőségében!**

Az egész játék hasonlóan kidolgozatlan. A kezdők azon fognak sajnálkozni, hogy a játék nem nyújt segítséget a vezetéshez, a veteránok meg a trükkös opciók viszonylagos hiányán. Beállítható mentés nincs, csak automata – ez nem hangzik nagyon tragikusnak, de azt jelenti, hogy ha csak egy hibát is elkövetsz, megnézheted, milyen helyezést érsz el. Szigorú, de nem valami igazságos. Aztán meg nem tudhatod, milyen időt futottak az időmérőn a többiek, amíg célba nem érsz, vagyis nem tudhatod, elég jól teljesítesz-e.

Az apró bosszúságok listáját még lehetne folytatni, de az *STCC2* legalább tényleg jól elkapta a túrakocsi-versenyzés strapás, mozgalmas érzését, s ezzel mulatságos, jóllehet kissé felszínes szórakozást nyújt. Az *STCC2* problémái nem a svéd témaválasztásból adódnak; bár rejtély, hogy miért döntött úgy az EA, hogy beavatja Európa többi részét is ebbe a laposra sikerült kísérletbe. Főleg, hogy a legtöbben inkább választanák a Codemasters *TOCA 2* nevű, két évvel ezelőtti játékát. **PCF**



**A rajtnál és az első pár körben lehet átvágni a mezőnyön – vagy a mezőn, attól függ, hogy vezetsz.**

| Swedish Touring Car Championship 2 | Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|---|
| **kb. 11 000 Ft** | ✓ Jó körversenyes játék | **57%** |
| Electronic Arts | ✓ Alig ismert bajnokság | |
| www.ea.com | ✗ Kiforratlan | |
| **Ha csak úgy:** PII-300, 64Mb, 4Mb 3D gyorsító | ✗ Kevés opció | |
| **Ha tényleg:** PII-450, 128Mb, 8Mb 3D gyorsító | ✗ Zavaró mentés funkció | |

# Ground Control: Dark Conspiracy



Masszív látvány, ahogy egy tucat tank alakzatba rendeződik, aztán lőfegyverzetét teszteli egy ellenséges célponton.

A *Ground Control* egy remek kiegészítő csomaggal tér vissza képernyőnkre.

KÉTSÉGTELEN, A *GROUND CONTROL* NEM kis sikereket ért el. Ragyogó látványvilága szint hozott egy olyan műfajba, amelyet addig a nehézkes, egyhangú grafika jellemzett. A legtöbb stratégiai játék nem jön be a lányoknak, és mi sem látszunk tőlük tökösebbnek, mint amilyenek valójában vagyunk. A *Ground Control* azonban kivétel, hiszen észveszejtően jól néz ki.

A *Dark Conspiracy* még tovább javítja a *Ground Control* alkotta képet,



A *Dark Conspiracy* tüzérsége önmagában is nagy élmény.

hiszen fantáziadúsabb az eredeti játéknál és több kihívást is kínál. A cselekmény ott folytatódik, ahol az eredetiben abbamaradt. Sarah Parker őrnagy, a mi keménykezű angol űr harcosnőnk, ezúttal egy csapat csőcseléket irányít; zsoldosokat is bevet, és egykori ellenségével, az Új Pirkadat Egyházával is szövetségre lép, hogy kiderítse, mi a pálya.

Nagy rakat új egységgel ismerkedhetünk meg, vagy akár a zsoldosok szerepébe is bújhatunk. A legfontosabb azonban az, hogy a küldetések jobbak, mint az eredeti játékban. Több bennük a kihívás, átgondoltabbak, és a játékon belül mesélik el a sztorit. A *Ground Control*-ban nincs nyersanyag-gazdálkodás, így minden szinten adott célkitűzéseket kell elérnünk. Ahogy előrehaladunk a játékban, ez persze változik, s gyakran váratlan fordulatokkal találjuk szemben magunkat. A *Dark Conspiracy* harmadik szintje kiemelkedő – a stratégiai játékokban elég ritkán érzünk olyan pánikot és kétségbeesést, mint itt.

Ha a tavalyi megjelenéskor nem vettük meg a *Ground Control*-t, kimaradtunk egy különleges élményből, s ez a remek kiegészítő csomag is igazolja ezt. Érdemes megvenni mindkettőt, hetekre lekötik az embert. Ha pedig már rátettük a kezünket egy-egy példányra, bizonyára már most sem alszunk éjszakánként. **PCF**

**Ground Control: Dark Conspiracy Kb. 4 200 Ft**

Ⓕ Sierra
Ⓘ www.groundcontrol.com
**Ha csak úgy:** P266, 32Mb, 8Mb 3D kártya
**Ha tényleg:** PII-350, 64Mb, 16Mb 3D kártya

**Pro és kontra**
- ✓ Gyönyörű látvány
- ✓ Taktikai gazdagság
- ✓ Izgalmas történet
- ✗ Nehéz
- ✗ Lineáris

**Vélemény**
88%

# Jagged Alliance 2: Unfinished Business



▶ A fegyverleírásokat előhívhatjuk a képernyőre, így a fegyvereket a megfelelő specialistára bízhatjuk.

Régimódibb, mint egy papnevelde.

EZ NEM FOG MENNI. MINDEN, AMI A *Jagged Alliance 2: Unfinished Business*-t jellemzi, ezt sugallja. Műfaja elavult – amolyan *X-COM*-féle, körökre osztott taktikai stratégia. Csúnya, animációi és izometrikus beállításai pedig nem túl színvonalasak. Emellett helyenként nagyon, már-már dühítően logikátlan (erről bővebben később). Mégis, valahogy működik a dolog, nem is olyan rossz vele játszani.

Az *Unfinished Business*, amely sokkal inkább az 1999-es *Jagged Alliance 2* feltupírozása, mintsem egy valódi folytatás, egyszerűen irányítható; szabadon mozoghatunk egészen addig, amíg meg nem jelenik az ellenség, ekkor pedig akciópontok segítségével küzdhetünk. Az *Unfinished Business* egyik jó húzása az, hogy fejlett irányítószerveinek köszönhetően a plusz akciópontokat pontosabb lövésekre, jobb rejtekhelyre, s hatalmas fegyverarzenál megszerzésére is használhatjuk.

Izgalmas kalandokban van részünk, ahogy végiglopakodunk a 20 térképszektoron és az ellenséges őrjáratokkal szemben bevetjük sokféle fegyverünket. A játékmenet ügyes, érdekes és – amikor a lövedékek szálldosnak – izgalmas is. A Sirtech fejlesztőcég azonban mindezt majdnem eltolja néhány logikátlan hibával, amely belerondít az amúgy valószerű körítésbe.

Néhány példa. Orvlövészpuskás, tapasztalt zsoldosaink például nem mindig találják el a 10 méternél távolabbi célpontokat. Általában az ellenség vesz észre előbb minket, és ezek a harmadik világból jött csatlósok ügyesebben lőnek, mint a mi úgynevezett elit alakulataink. A leghülyébb dolog azonban mindenképp az, hogy katonáink vízipisztolyszintű fegyvereket hoznak magukkal, így mindig ki kell fosztanunk az ellenséges holttesteket (akik mintha csak a genfi fegyvervásárról tértek volna vissza).

Sok egyéb hiba is van itt, de ezek azért elviselhetőek, és ha túllépünk ezeken, egy elragadó játékot találunk. Önkéntelenül is eszünkbe jut, hogy más fejlesztők vajon miért nem követik a Sirtech példáját? **PCF**



A zsoldosokat speciális honlapokról, a játék ál-laptop felületének segítségével toborozhatjuk.



A műveletekhez szükséges akciópontok megjelennek, így könnyebben hozhatjuk meg döntéseinket.

**Jagged Alliance 2: Unfinished Business Kb. 8 500 Ft**

Ⓕ Jowood
Ⓘ www.jowood.com
**Ha csak úgy:** P133, 32Mb
**Ha tényleg:** P166, 32Mb

**Pro és kontra**
- ✓ Kifinomult rendszer
- ✓ Sokféle fegyver
- ✓ Kihívások
- ✗ Egyhangú grafika
- ✗ Idegesítő hibák

**Vélemény**
67%

# Adventure Pinball: Forgotten Island

Golyóid segítségével mentheted meg Ooga-t, az ős-asszonyt. Fogadjunk, hogy most felcsillant a szemed…

Ez Unreal engine ugye? Lassan kiöregszik, de előtte még bebizonyítja, hogy az első és harmadik személyű shoot-'em-upoknál többre is képes. Ez a játék is az említett engine-t használja, de egy nagyfelbontású, gyors flipperpartiban, nem pedig egy fejbelövős őrületben. Mi folyik itt? Nem tudjuk, de úgy tűnik, ez egész jó dolog.

Dióhéjban: az *Adventure Pinball: Forgotten Island*-ben is a jó öreg acélgolyók csattognak, de a megszokottnál jóval nagyobb pályán. Itt nincsenek hagyományos asztalok, viszont vannak dinoszaurusz-lakta, trükkökkel telerakott, átalakítható arénák. Persze azért nem szakadunk el a flipper alapötletétől; a legfontosabb asztali elemek itt is megvannak, persze jól álcázva. Egyes célpontok kőből vannak, az ütközők pedig helyenként törzsi kunyhókra emlékeztetnek.




Megváltoztathatjuk golyóink állapotát – bevonhatjuk őket vízzel, tűzzel, vagy kátránnyal. Mindnek megvan a maga haszna…

Az a tény, hogy az *Adventure Pinball* nem ragad le az asztalszerű pályáknál, mindenképp színesebbé teszi a játékot. Az utolsó szinten például az a feladat, hogy küzdjük végig magunkat egy tengerparton, majd ezüstös golyónkat a tengerbe merítve csatázzunk egy éhes cápával. Ilyesmit a játéktermekben is szívesen lát az ember. Az *Adventure Pinball: Forgotten Island* minden eredetisége ellenére is be kell látnunk viszont, hogy a játék butácska. Egy kis ezüst golyót ütögessünk a dinoszauruszok között, vagy épp gurítsuk bele azt egy vulkánba? Minek? Nemigen menthetünk meg embereket, gyújthatunk meg tüzeket, vagy rombolhatunk le tárgyakat, pedig ez is fontos lenne egy valamirevaló flippernél. Ha azonban félretesszük kicsit szkepticizmusunkat, jól ellehetünk a golyókkal. Ha már rég láttunk flippert, a játék csillogó-villogó újításai bizonyára lekötik majd figyelmünket. PCF




Bár ez egy flipperjáték, az EA egy jeges szintet is betett. Talán majd az új *FIFA*-ban is lesz egy ilyen.

| Adventure Pinball: Forgotten Island kb 11 000 Ft | Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|---|
| EA Games<br>www.pinball.ea.com<br>**Ha csak úgy:** P200, 32Mb, 3D gyorsító<br>**Ha tényleg:** PII-450, 64Mb | ✓ Jófajta flipper<br>✓ Érdekes szintek<br>✓ Szint-szerkesztő<br>✗ Nincs multigolyó<br>✗ Rövid szintek | 70% |

# Thames Racer

Szeretnél belefulladni egy hullákkal és kulával teli folyóba, miközben torpedóval lőnek rád? Íme…

Elég egyértelmű, hogy az alapötletet a *The World is Not Enough*-ból vették át. A *Thames Racer* ennél nem is lehetne bugyutább – bivalyerős motorcsónakba ülünk tonnányi torpedóval és aknával, aztán fel-le megyünk az európai városok vizein.

Mivel ez egy versenyzős játék, a lapos alapokat még akár figyelmen kívül is hagyhatjuk. Egyszerűen átnavigáljuk magunkat az interface-en, kiválasztjuk a hajót és a nemzetközi körözés alatt álló főhőst, aztán már kezdhetünk is száguldani a három vízi főútvonal egyikén ebben a nedves *Road Rash*-változatban, a szokásos dumdumzenét hallgatva. Sirááály!

Az öt szakasz Hard (kemény) szinten leköti az embert pár délutánra, de – annak ellenére, hogy jó dolog egy ismerős környéken döngetni – hamar elmúlik a varázs. A tiszta grafika lehetővé teszi, hogy ide-oda zoomolgassunk, mégis van egy hibája, amely kissé szürreálissá teszi az egész élményt. Az ismerős épületek aránytalan változatai úgy tűnnek elő a ködből, mintha valami horrorfilmet látnánk; a „kartonból kivágott", a hajóknál háromszor nagyobb turisták pedig statikus vigyorral köszöntenek minket minden hídon. Hát ez nem egészen azt az érzést nyújtja, mintha valóban ott lennénk.



Jó érzés megríkatni a kisgyerekeket, amikor áthajtunk a játékaikon. Bwoaaaa!

Ez pedig kár, mert a *Thames Racer* amúgy nem rossz buli, még ha esetlen és rövid életű is. Erőssége a (köhintés) beépített, intuitív víztechnológia. A folyók olyan fémes tökéletességgel hullámzanak és fodrozódnak, mint a GeForce 2 negyedik, tavas demójában – ha kilövünk egy torpedót a legközelebbi partszakaszra, a robbanás vízzel borítja be a mozdulatlan bámészkodókat. Ez szinte megbabonázóan szép, de egyben gondokat is okoz. A víz nem a leghálásabb versenyfelület, és ezt a *Thames Racer* is demonstrálja. Kicsit olyan, mintha egy adag pudingban haladva rükvercben vezetnénk egy Renault 5-öst. Ha beleakadunk egy akadályba, a hajótest irányíthatatlanul piruettezik, s farán egyensúlyoz – a jetski csinál ilyet, amikor farolgatva tesszük a fejünket a tengerparti tinilányoknak. A játék kicsit lapos és nem köt le túlzottan, de ennek a könnyed, egyszerű rágógumijátéknak azért megvan a maga varázsa. PCF




Sose cigizzünk gyúlékony anyagok közelében.

| Thames Racer kb. 9 000 Ft | Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|---|
| Koch Media<br>www.davilex.com<br>**Ha csak úgy:** P200, 32Mb, hangkártya<br>**Ha tényleg:** PII, 3D gyorsító | ✓ A víz jól néz ki<br>✓ Bugyuta, de klassz<br>✗ Egyhangú<br>✗ Darabos irányítás<br>✗ Nem köt le túlzottan | 64% |

# Lego Island 2

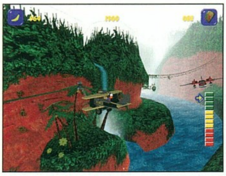


A csontvázak általában túl ijesztőek a 6-12 évesek számára. De nem akkor, ha Legóból vannak.

Teríts le egy lepedőt, és borítsd ki rá azt a nagy doboz, kettes, négyes és hatos elemet. Meg néhány figurát is.



**Ááááá! Hát ez meg mi? Verd csak fejbe az ellenfeledet a botoddal.**


**Ebben a minijátékban repülőt vezetsz, és banánnal hajigálod a csintalan majmokat.**

Valószínűleg nem is olyan régen még te is legóztál. Az most mindegy, hogy a szüleid esetleg sóherek voltak, vagy tényleg nem engedhették meg maguknak, hogy igazi Legót vegyenek – biztos, hogy akkor is megleptek valami hasonló, csak olcsóbb műanyag Tüzépteleppel, és még évekig tele volt a szekrény alatt a padló kis piros téglákkal.

De azért mégiscsak az igazi az igazi. És a *Lego Island 2* valódi Lego-termék, jóllehet a játék és a műanyagdarabkák közötti kapcsolat elég gyenge – a „pizzafutár megmenti a világot"-féle valószínűtlen történetet mintha egyenesen valamelyik konzolos játékból szipkázták volna ki. A grafika komoly, és bár a Lego-alaptéma picit erőltetettnek tűnik, mérhetetlenül hangulatossá teszi a játékot.

A számos jármű – igaz, egyik sem halad sokkal gyorsabban, mint te a furcsán ragadós gördeszkádon vagy gyalog – enyhíti a körbe-körbe rohangászás egyhangúságát. Ezeket a járműveket még szét is lehet szedni a levegőben, majd újra összerakni, de hogy voltaképpen miért – passz. Emellett lecserélheted az utadba kerülő kis sárgafejű krapekok fejrevalóját, egyszerűen azzal, hogy megnyomod az [enter]-t. Hát... érdekes.

Minijátékból viszont van kínálat bőven, ami egészséges szinten tartja az izgalmat ott is, ahol máskülönben esetleg padlót fogott volna. Ha már kissé belefáradtál abba, hogy fel-alá futkározol, és pizzákkal hajigálod a robotokat, semmi gond: menj és foglald el magad némi lovagi tornával, vagy mutasd meg a világnak, mit tudsz kezdeni egy gördeszkával a nem túl jól kidolgozott rámpán.

Ha a felnőtt kategóriába tartozol, valószínűleg jobb, ha távol tartod magad a *Lego Island 2*-től. Nem felnőttek kezébe való, akármennyire szeretted is gyerekkorodban a malter és habarcs nélküli építkezéseket. Azonban a gyerekek – a Lego-megszállottak új nemzedéke – számára jó móka. Olyan, mint a Duplo: Lego-kompatibilis, csak valahogy hiányzik belőle az a bizonyos szikra. **PCF**

**Lego Island 2**
**kb. 11 000 Ft**
Lego
www.lego.com/games
**Ha csak úgy:** P233, 64Mb, 3D gyorsító
**Ha tényleg:** PII, 16Mb 3D gyorsító

**Pro és kontra**
- ✓ Lego – csak jó lehet!
- ✓ Csodásan változatos
- ✓ Gyerekeknek nyerő
- ✗ Felnőtteknek szemét
- ✗ Túl rövid

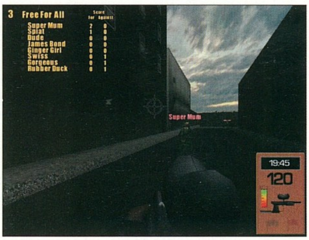
**Vélemény**
**71%**

# Paintball Heroes

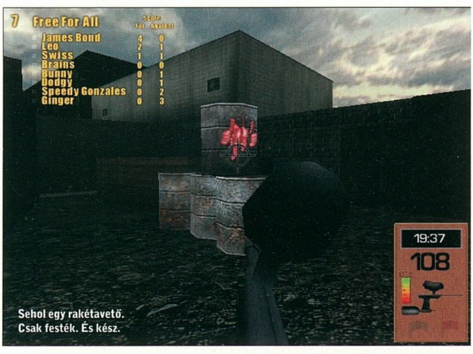
Kábé annyira izgi, mint végignézni, hogyan szárad rá a festék az izzadt trikódra...

Egyesek nagyon hamar felkapják a vizet. Mi nem. Mi egy nyugodt, higgadt társaság vagyunk, bármivel lazán szembenézünk, ami elénk kerül.

Ám amikor megláttuk a *Paintball Heroes*-t, szinte azonnal elvesztettük az önuralmunkat. Egy emberként elfúló, hörgő, dühös torokhangokat hallattunk, és szitkozódtunk. A *Paintball Heroes* első személyű lövöldözős játék, amely – kitaláltad – a paintball nevű, népszerű, szabad ég alatt űzött „sportra" épül. Ezt lehet egyedül játszani (halálos csata mindenki mindenki ellen), vagy csapatban, aminek különféle változatai ismertek, pl. „szerezd meg a zászlót", vagy „letámadás". Az efféle őrült csoportos lövöldözés már több tucatnyi hasonló első személyű játéknál bejött. Csakhogy nagyon sok ilyen játékot igazán jól, sőt zseniálisan csináltak meg. A *Quake III* grafikai őrületétől kezdve az *Unreal Tournament*-ben bemutatott páratlan technikákig valódi remekműveket láthattunk.



**Szerencsére van Ariel mosópor, amit hulladék-áztatta paintballosoknak terveztek.**



Sehol egy rakétavető. Csak festék. És kész.

Most pedig megtapasztalhattuk, milyen szörnyen el lehet tolni ugyanezt. A karakteranimáció itt röhejesen szegényes, az MI meg kábé annyira képes a valósághű emberi viselkedésre, mint egy halom rongy. A textúrák bizony nagyon gyatrák, jóval alatta maradnak még az öregecske *Quake*-alapú engine-ektől elvárható szintnek is. Ráadásul alig-alig kivehetők a dolgok; az erdős részen nem nagyon lehet tudni, ki hol van éppen. A tervezők rájöttek erre, ezért lebeg a karakterek neve a fejük fölött.

Ha szereted a játékokat, el fogsz borzadni az otromba és vacak kezelőfelületen. Ha szereted a paintballt, könnyek közt fogsz zihálni, hogy végre kezedbe vehesd az arcmaszkodat és a széndioxid-tartályt.

Azt ajánljuk, tartsd észben, hogy az *Unreal Tournament*-et kevesebbért megveheted, mint ezt a játékot – egy olyan dolog lepra utánzatát, amit igaziból kéne csinálnod. Na, azért ne lődd szét a barátaidat légvédelmi ágyúkkal. Inkább költsd valódi paintballozásra azt a pénzt, amit erre a silányságra fordítanál. **PCF**

**Paintball Heroes**
**kb. 9 000 Ft**
Inca Gold
www.incagold.com
**Ha csak úgy:** P166, 32Mb
**Ha tényleg:** P300, 64Mb, 8Mb 3D gyorsító

**Pro és kontra**
- ✓ Nem leszel sáros
- ✓ Nem lesznek zúzódásaid
- ✗ Lelki sérülést okozhat
- ✗ Tök érdektelen
- ✗ Borzalmas design

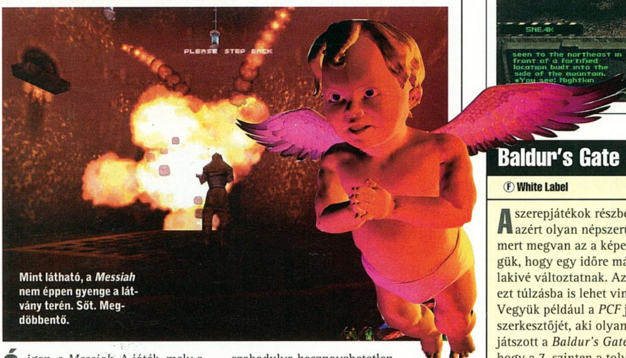
**Vélemény**
**18%**

# PC Format Nyerő árak

A PC Format havi bulipénzét most meglepően olcsó játékokra költötte. Most aztán jön a száraz kenyér meg a csapvíz...

## Messiah

Ⓕ White Label Ⓘ www.vie.co.uk Ár: kb. 4 000 Ft



Mint látható, a *Messiah* nem éppen gyenge a látvány terén. Sőt. Megdöbbentő.

Ó, igen, a *Messiah*. A játék, mely a Shiny-t a fejlesztők ranglétráján a legmagasabb fokokra röpítette. Tele van csillogó-villogó felhajtással, meg utálatos (de a felhajtást növelő) késleltetéssel, és lelkesebb, mint egy tűzőgéppel meg egy csomó papírral felszerelt négyéves. Az alapvető újdonság itt az, hogy a játék bármelyik szereplőjét irányíthatod, ha beleugrasz a testébe, és megszállva tartod. Így a 40 karakter bármelyikével elszórakozhatsz, gyilkológépnek használva őket, majd megszabadulva hasznavehetetlen, tönkrevágott testüktől, épp mielőtt úgyis kipurcannának.

Jópofa, mi? Hát, végül is igen. Tényleg jópofa. De a szórakozást elég sok csalódás fűszerezi. A *Messiah* nem váltja be a nagy felhajtás alapján hozzá fűzött reményeket. Csak egy játék a sok közül. Elég jól összerakott és érdekes játék, az biztos, de nem egy akkora durranás. Ennyit megér.

**PC Format vélemény: 74%**


Ha nem gonoszokat szállsz meg, akkor egy félmeztelen angyal bőrébe bújsz.


Ezek a böhöm mechanoidok lelketlenek, úgyhogy vigyázni kell velük. Halálosak is.

## Fallout & Fallout 2

Ⓕ White Label Ⓘ www.vie.co.uk Ár: kb. 2 000 Ft

A III. világháború nem lesz nagyon mókás. Az általunk látott/olvasott/játszott összes elképzelés valamiféle barátságtalan, poszt-nukleáris környezetként ábrázolja a háború utáni világot. A *Fallout* sem különben. A cselekmény? Valakinek az a mániája, hogy teli szennyezze a vízkészletet, így neked el kell hagynod kényelmes, biztonságos földalatti bunkeredet, hogy megállítsd. Cikisnek hangzik, de jól jön ki.

A csomag másik darabja, a *Fallout 2* állandóan egy varázslatos földművelő-készülékkel fáraszt – amit persze neked kell megtalálnod –, és nem is rosszabb az elődjénél. A két játék a világ legkitűnőbb cyberpunk szerepjátékai közé tartozik. Az NPC-k félintelligensek, és a rosszfiúk, főleg a *Fallout 2*-ben, elképesztően hatásosak. Egyetlen nagy problémánk, hogy a két játék nem túl jól viselte az öregedést. Na de bagóért megszerezni a kettőt együtt? Ez már igen.

**PC Format vélemény: 82%**


A *Fallout 2* ugyanezt a világ vége utáni környezetet vetíti elénk. Még mindig barna, és rozsdás is.



A *Fallout* mutatta meg először, milyen az örök nukleáris tél. Ijesztő és gyanúsan barna.

## Baldur's Gate

Ⓕ White Label Ⓘ www.vie.co.uk Ár: kb. 4 000 Ft

A szerepjátékok részben azért olyan népszerűek, mert megvan az a képességük, hogy egy időre másvalakivé változtatnak. Azonban ezt túlzásba is lehet vinni. Vegyük például a *PCF* játékszerkesztőjét, aki olyan sokat játszott a *Baldur's Gate*-tel, hogy a 7. szinten a tolvaj többet jelentett neki, mint a háza, a macskája és a rendőrjelvény-gyűjteménye együttvéve.


Kalandos társaid érdekes, Robin Hood-stílusú angolsággal szövegelnek. Jópofa.

Ám ez egyáltalán nem meglepő. A *Baldur's Gate* egy döbbenetesen jól összerakott izometrikus szerepjáték, mely kőkemény öt CD-t tölt meg. Nemlineáris a formája, rengeteg csavart és kritikus pillanatot tartalmaz a cselekménye, sőt, változtatható a játékvilága. Ügyes. Az *AD&D*-rajongók bizonyára örömmel tapasztalják majd, hogy a Forgotten Realms világában játszódik, a nem *AD&D*-rajongók pedig megnyugodhatnak: jól bevált formulán alapszik. És ennyi pénzért semmiképpen ne hagyd ott az üzletben!

**PC Format vélemény: 87%**


Juj! Egyik-másik rosszcsont túl kifinomult erőkkel rendelkezik. Ezt nem szeretjük.


Elsőre sok az ikon, de hamar megtanulod, melyik mire való.



PC Format A sokoldalú PC magazin

# Tippek & Taktikák

A Tippek Csodalámpáját megdörzsölve tippmesterünk olyan erőkre tett szert, amikről egy közönséges halandó nem is álmodhat.

## Online tippek



### The Easter Egg Archive

Mi a neve annak az egészen nagyszerű dolognak, amire az ember egy-egy játék vagy felhasználói program kulisszái mögött keresgélve bukkanhat? Ez az oldal nevében is említett húsvéti tojás. Itt megtudhatjuk, hogyan kell előásni ezeket a kincseket. www.eeggs.com



### Egg Heaven 2000

Aztán itt van ez a kitűnő easter egg gyűjtemény, ami egytől négy csillagig terjedő skálán értékeli a fellelt ritkaságokat. Bár néhány dolog más site-okon is megtalálható, akadnak csak itt megcsodálható gyöngyszemek. www.eggheaven2000.com



### The Cheaters Guild

Játékokba rejtett húsvéti tojásokról ennél teljesebb listát sehol sem találtunk. Ha tudni szeretnéd, hogyan lehet rávenni Earthworm Jimet egy kiadós vizelésre, vagy hogyan lehet köpködni az *MS Baseball*-ban, imádni fogod. www.thecheatersguild.com/cheat-index.asp?category=EasterEggs




## Serious Sam

Ⓕ Take 2

Hiányzik. Egy hónappal ezelőtt éjjel-nappal nyomattuk a *Serous Sam*-et Most meg le vagyunk tiltva róla. Állítólag rontotta a munkamorált, és miután véletlenül darabokra szaggattuk a takarítónőt, vége lett a bulinak. Bárcsak már akkor ismertük volna ezeket a cheateket – talán befejezhettük volna velük az utolsó szintet, mielőtt a lábunkra bilincselték volna a vasgolyót. A következőket a konzol lehívása után kell beírni:

| | |
|---|---|
| **please god** | Isten játékmód |
| **please giveall** | Minden tárgy |
| **please killall** | Minden ellenfél meghal |
| **please open** | Minden ajtó nyitva |
| **please fly** | Repülés |
| **please ghost** | Szellem mód |
| **please invisible** | Láthatatlanság |

## Hostile Waters

Ⓕ Rage

És már el is foglaltuk a bázisod. Brutális vírusként száguldottunk a győzelem felé, néhány jól irányzott csalás segítségével. A dologhoz a következőképpen kell átírni a parancsikont: **HostileWaters.exe – setusupthebomb**. Ezután játék közben nyomjuk meg az [F8]-at a konzol lehozásához, azután pedig írjuk be valamelyik kódot. Az [F8] újbóli megnyomására a konzol eltűnik.

| | |
|---|---|
| **enableallmovies 1** | Elérhetővé válik az összes filmbejátszás |
| **filthylucre 1** | 999999EJ |
| **invulnerable 1** | Sérthetetlenség minden egységnek |
| **revealmap 1** | Megmutatja a térképet |
| **Winlevel 1** | Megnyerjük a küldetést |

## The Settlers IV

Ⓕ Ubi Soft

Íme egy szórakoztató tény – hiába ment le négy rész, a nyavalyás kis *Telepesek* igazából még mindig nem telepedtek le. Ehelyett elücsörögnek egy kicsit azon a helyen, amit éppen megkaparintottak, aztán jó nagy kászt csinálnak mielőtt a pálya másik végén távoznának, nagy adag szemetet – plusz esetleg néhány korcs kutyát – hátrahagyva. Természetesen van megoldás a problémára, bár a cím megváltoztatása *Nyomorult csavargók*-ra nem tűnik túl életképes ötletnek...

A csalások bekapcsolásához játék közben írjuk be a **!wqsa** szakkifejezést. Az aktuális pályát ezután az **!win** begépelésével nyerhetjük meg. Ha időproblémáid támadnának nyomd le az [F12]-t, és az óra egy perccel előre ugrik.

## Cossacks European Wars

Ⓕ CDV

Mi az: sok kozák közül kiválik egy? Koza. Érted: koza – kozák. Puskin azt írta valahol, hogy „a kozákok lóháton élnek, mindig készek a harcra és sohasem lankad az éberségük". Bár az idézetnek a lent található csalásokhoz (az aktiválásukhoz játék közben nyomjunk [enter]-t és írjuk be őket) semmi köze sincs, életfilozófiának nem is rossz. Kivéve persze azt a lovakkal kapcsolatos dolgot.

| | |
|---|---|
| **supervizor** | A háború ködének ki- és bekapcsolása |
| **money** | Nyersanyagok |
| **izmena** | Váltogatás a játékosok között a numerikus billentyűzettel ([1] – [9]) |
| **multitvar** | A [P] lenyomására minden egységtípus elérhetővé válik |
| **www** | Egyszerre aktiválja a supervizor, a multivar és az izmena kódokat |



# Játssz úgy, mint a *PCF* munkatársai!

**A rovatvezető csúcsminőségű Tribes 2 tippeket húz elő a cilinderből...**

① A *Tribes 2* rejtelmeit legjobban úgy lehet kiismerni, ha számítógépes ellenfelekkel csapunk össze a LAN opció segítségével – próbáljuk ki az összes fegyvert és felszerelési tárgyat, mielőtt felmennénk az internetre.

② Ha felkapcsolódtunk egy szerverre, kérdezzük meg a csapatársakat, mi az aktuális stratégia – magányos farkasként nem sok esélyed van, még akkor sem, ha iszonyúan jónak gondolod magad. Ha a csapatnak nincs stratégiája, sürgősen javasolj egyet.

③ Az utasításmenün keresztül mindig tudassuk a többiekkel, mire készülünk – így hamarosan megtanuljuk a leghasznosabb parancsok gyorsbillentyűit.

④ Ha támadásban veszünk részt mindenképpen lőjük ki az ellenség tornyait a rakétavetővel. Ha védekezünk hasonló a feladat: ne csak a bázison lebzseljünk – inkább menjünk ki és javítsuk meg az őrtornyokat.

⑤ Nem szabad elfelejteni, hogy néhány pályán a zászlót is és a generátort is meg kell védeni – a lényeg megint ugyanaz: mindig körültekintően szervezzük meg a védekezést.

⑥ A járművek csábítóak, de nagyon nehéz profi módon használni őket, ráadásul valósággal vonzzák a golyókat. Állj ellen a kísértésnek és lehetőleg ne fogd menekülőre a dolgot valamelyikben, ha nagyon támadnak – a csapatodnak limitált számú járműve van minden menetben.

⑦ Tanulj meg síelni. Az „ugrás" gomb lenyomva tartásával még jobban felgyorsíthatsz lesiklás közben.

⑧ Bárkire tapadhat akna – vigyázz, nehogy behurcold őket a saját bázisodra.

⑨ Ha tetszik a *Tribes 2* ne tétovázz – csatlakozz egy klánhoz! Elég sok van belőlük, folyton alakulnak újak és nem csak a totális profikat várják. Érdemes körülnézni például a www. tribes2players.com weboldalon.

⑩ A teljesítmény fokozásához kapcsold ki az összes grafikai pluszt... és szerezz be valamilyen gyors internet-hozzáférést. A játék menüin keresztül elérhető faliújságok és fórumok is szolgálnak néhány hasznos tippel – érdemes figyelni őket.



## Evil Islands

Ⓕ **Ubi Soft**

Ami azt illeti, az *Evil Islands* készítői elég jó ötlettel rukkoltak elő. A társadalmi bajokat valószínűleg tényleg megoldaná, ha minden problémás elemet összegyűjtenénk egy nagy szigetre, amit aztán kilőnénk az űrbe, hogy ott lebegjen az idők végezetéig. A dolognak csak jó vége lehet. Ha meg nem, hát az sem baj, mert a rosszfiúkat kipenderítettük a sztratoszférán túlra, így aztán ha elszabadul a káosz, a saját szigetükön szabadul el. Újabb rosszfiúk? Semmi pánik. Be velük egy hatalmas ágyúba és már indulhatnak is a gonoszság intergalaktikus honába. Grandiózus terv. A csalás megkezdéséhez hívjuk le a konzolt (a [`] megnyomásával) és írjuk be ezt: **thingamabob**. Ezután már beadhatjuk a következő kódokat:

| | |
|---|---|
| help | Kilistázza a kódokat |
| give 0 money x | X mennyiségű pénz |
| give 0 exp x | X mennyiségű tapasztalatipont |
| fps 0 or 1 | Frame számláló |

## ✓ Igen, előfizetek a PC Format magazinra, a következő számtól kezdve

Vezetéknév ____________________

Keresztnév ____________________

Cím ____________________

____________________

Irányítószám ☐☐☐☐

Telefonszám ____________________

E-mail ____________________

Aláírás ____________________

Egyéves előfizetés ☐

Féléves előfizetés ☐

Kérjük, az alábbi részt töltse ki, amennyiben az ÁFÁ-s számlát más, esetleg céges névre kéri kiállítani:

Név vagy cégnév ____________________

Cím ____________________

____________________

Irányítószám ☐☐☐☐

Telefonszám ____________________

Cégszerű aláírás ____________________

## Megnyugtatásul!

Minden kedves korábbi megrendelőnk (futó előfizetőnk) hiánytalanul megkapja az előfizetéséből hátralévő mennyiségben a következő számokat!

united média

# Hogyan fizethetsz elő? Egyszerűen!

Töltsd ki a mellékelt kupont és küldd vissza címünkre!

**Telefonon:**
(1) 394 0016-os telefonszámon mindennap 9-17 óráig.

**Faxon:**
A mellékelt kupon elküldésével az (1) 275 2717-es faxszámra.

**Postai úton:**
A mellékelt kuponnak a kiadó címére való visszaküldésével.

**Interneten:**
A www.pcformat.hu oldalra ellátogatva és kitöltve az ott található előfizetői lapot.

## MIÉRT JÓ, HA ELŐFIZETSZ?

- **Akár 41%-ot is megtakaríthatsz a vételárból**
- **Az újság házhoz érkezik**
- **Visszafizetési garanciát nyújtunk**

**Előfizetésedet bármikor visszamondhatod – és ebben az esetben visszafizetjük neked a hátralévő számok árát, minden kérdés nélkül.**

## MENNYIÉRT FIZETHETSZ ELŐ?

| | Normál ár | Előfizetéses ár | Megtakarítás |
|---|---|---|---|
| Féléves előfizetés | 11 940 Ft | 7 990 Ft | 33% |
| Egyéves előfizetés | 23 880 Ft | 13 990 Ft | 41% |

**Lemaradtál valamelyik számról?**

Keress meg minket, és segítünk!


Fizess elő most!
Most 5 szám INGYEN,
ha egy egész évre
előfizetsz!
A sokoldalú PC magazin
PCFormat
www.pcformat.hu


Bele fogsz szeretni!
www.pcformat.hu
...mármint a honlapunkba.

PC Format A sokoldalú PC magazin

# Próbák és Tesztek

Gyönyörű megoldások. Több, mint amire szükséged lenne, és valószínűleg több, mint amit valaha megengedhetsz magadnak. Lapozz és képzeld el mennyi örömet jelenthet.




Tizenöt hordozható MP3-lejátszó tesztje. Válassz közülük, s bárhová magaddal viheted kedvenc zenéid!

**76 Szuperteszt**

## E havi ismertetők



## Az ismertetési politikánk




A Próbák és Tesztek csapatának legfőbb elve, hogy vizsgálatának tárgyáról átfogó és részletes kritikát adjon, amelyben megbízhatsz. A kiszemelt PC hardvereket és szoftvereket hónapról hónapra kíméletlen próbák sorának vetjük alá, hogy megtaláljuk számodra a nehezen keresett pénzedért kapható legjobb eszközöket. A végső kérdés, melyre választ keresünk: „Megéri-e a pénzét?". A PC Format tesztelői olyan szakemberek, akik meg tudják különböztetni a jó terméket a gagyitól. Hardver prototípusokat és félkész szoftvereket nem tesztelünk – ezt garantáljuk.



**86 Lego mozikészítés**

Készíts saját animációkat! Valahol el kell kezdeni!



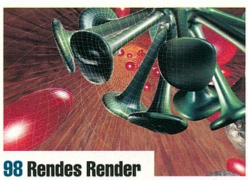
**89 3D alapozás**

Gyorsítsd fel PC-d! Mi ebben is segítünk.



**92 Windows XP béta teszt**

Ollé! Nincs többé OS! De mi lesz akkor?



**98 Rendes Render**

A legújabb 3D-s alkalmazások.

PC Format – A sokoldalú PC magazin – Szuper Teszt




Fotó: Philip Sowels

# Fele se flashes

Mondjunk búcsút a Walkmanünknek? Tegyük hidegre a MiniDisc lejátszónkat? E havi Szupertesztünkben az MP3-lejátszók frontján néztünk körül.

E havi Szupertesztünk szerzője a konditeremben is kipróbálta a lejátszókat, de végül kidobták – túl hangosan nyögött.

Ma már senki sem kételkedik abban, hogy a jövő a digitális zenéé. Mindegy, hogy a Napster-rel végül mit tesz a bíróság, már csak idő kérdése, hogy a legújabb számokat mindannyian az internetről töltsük le, és MP3-lejátszókon, PDA-kon, mobiltelefonokon, autórádiókon vagy akár digitális fényképezőgépeken keresztül hallgassuk meg őket.

Erre azonban még legalább egy-két évet várni kell. Az MP3-ak lejátszására is képes hifitornyok egyelőre még ritkábbak, mint a fizető nézők az itthoni focimeccseken, ha tehát el akarunk távolodni a PC-nktől zenehallgatás közben, mindenképp egy hordozható lejátszóra van szükségünk. Ez persze nem olyan nagy baj, mivel ezek a szerkentyűk tökéletesen alkalmazkodnak az új formátum lehetőségeihez: mivel digitális jeleket alakítanak át, nincsenek bennük mozgó alkatrészek, sosem „ugrik" a zene, így kocogáshoz vagy a konditeremben is bátran használhatók.

Gond viszont, hogy az MP3-lejátszók drága és kis kapacitású flash memórián tárolják az adatokat, márpedig egy nagynak számító, 64 Mb-os modulon sem fér el több kb. 15 CD-minőségű felvételnél. Ha valaki úgy dönt, beruház néhány új memóriakártyába, hamar rá fog jönni, hogy ez korántsem olcsó mulatság. A SmartMedia kártyák megabájtonként kb. 4-500 forintba kerülnek, az új MMC-k pedig még ennél is többe. Senki se dőljön be azoknak a hirdetéseknek, amelyek egy 32 Mb-os lejátszót „128 Mb-ra bővíthető"-ként hirdetnek, egy ilyen lépés ugyanis súlyos anyagi következményekkel



## Zsargon

- **AAC:** (Advanced Audio Coding) Az MP3 lehetséges trónfosztóinak egyike. Az AAC-fájlok kisebbek és jobb minőségűek, mint az MP3.
- **Flash memória:** A legtöbb MP3-lejátszó által használt memóriafajta.
- **MP3:** A digitális zenei forradalmat elindító fájlformátum. Az MP3-ba tömörített zenék elég kis méretűek ahhoz, hogy letölthessük őket az internetről.
- **Rippelés:** Egy audio CD tartalmának átalakítása digitális formába. Egy CD merevlemezre rippelés kb. 5 percig tart.
- **Változó bitráta:** Módszer az MP3-ak hatékonyabb tömörítésére. Ha az adott pillanatban kevesebb a zenei információ, kevesebb adat tárolódik.
- **WMA:** (Windows Media Audio) A WMA a Microsoft válasza az MP3-ra. A minősége valamivel jobb, de nem minden lejátszó támogatja.

## Hogyan teszteltünk?

15 MP3-lejátszó tesztelése nagyjából olyan, mint megenni egy doboz négercsókot. Az első három még finom, de a hatodik után már hányingere van az embernek. Na jó, talán nem ez volt a legjobb hasonlat, mindenesetre ennyi lejátszót egyszerre tesztelni nem éppen leányálom. Sok készüléknél előfordul, hogy a belsejük egyforma, márpedig ez nem könnyíti meg a tesztelők életét. Mindegyik lejátszót ugyanazzal a MP3-ba konvertált CD-vel – a Daft Punk Discovery-jével – próbáltuk ki, bár a 32 Mb-os termékek többsége csupán 5 számot tudott elraktározni a CD-n lévő 14-ből. Mindegyik készülékhez a mellékelt fülhallgatót használtuk, és ügyeltünk arra, hogy a tesztelésre valóságos élethelyzetekben kerüljön sor: parkban sétáltunk, konditerembe és vásárolni mentünk, miközben a fejünket ütemesen ingattuk a One More Time-ra.

**Nincsenek bennük mozgó alkatrészek, így kocogáshoz vagy a konditeremben is bátran használhatók.**

jár. Egy 64 Mb-os SmartMedia kártya 70 fontért (kb. 30 ezer Ft) megrendelhető a dabs.com-tól, a boltokban pedig még ennél is többet kérnek értük.

### Nehéz döntések

Van azonban más lehetőség is: a merevlemezes lejátszók, amelyek a bankszámlánk lelohasztása nélkül is sok zenét képesek tárolni. Ezek a készülékek még viszonylag újnak számítanak, és a legtöbbjük túlságosan nehéz ahhoz, hogy mindenhová magunkkal vihessük. A konditerembe tehát egyelőre nem használhatjuk őket, de a technológia gyorsan fejlődik. Az IBM Microdrive-ja például már csak hitelkártya nagyságú.

### A jövő

Amikor a merevlemezes lejátszók első generációja a boltokba kerül, már a MiniDisc méretű DataPlay-ekkel is meg kell küzdeniük. A DataPlay olcsó és nagy kapacitású, így a flash memória napjai remélhetőleg meg vannak számlálva. Ezek a fejlesztések egy éven belül még biztosan nem érnek be, tehát a zenekedvelőknek még érdemes a jelenlegi felhozatalban gondolkodniuk. Bármit is veszünk, ügyeljünk arra, hogy a lejátszó USB-s legyen, másküLönben órákig fog tartani a számok áttöltése. ▶

## MP3 kontra MiniDisc

Miért venne az ember MP3-lejátszót, ha egy MiniDisc sokkal kevesebből is kijön? Az utóbbi ráadásul egyértelműen CD-minőségű hangot produkál, olcsók hozzá a lemezek és a PC-t sem kell minden alkalommal bekapcsolni ahhoz, hogy új dalokat vegyünk fel a gyűjteményünkbe. Az MP3 révén viszont óriási zenei gyűjteményt halmozhatunk fel a merevlemezünkön, és ha új zenékre fáj a fogunk, elég csak felmenni a netre. Ma már a nagyobb sztárok is egyre gyakrabban tesznek fel egy-egy számot ingyen a weboldalukra, így nem kell szemtelenül sok pénzt kiadni csak azért, hogy hátha tetszik majd az adott lemez.

A MiniDisc ellen szól még, hogy mozgó alkatrészek is vannak benne, következésképp nehezebb, mint egy MP3-lejátszó, és érzékenyebb a külső behatásokra. A lemezek forgatása ráadásul sokkal hamarabb lemeríti az elemeket, márpedig az állandó elemcsere sem két fillér. Az sem mindegy, hogy miközben a MiniDiscre egyszeres sebességgel másolhatunk CD-t, addig MP3-ba percek alatt átkonvertálható egy album. Mindkettőnek van előnye és hátránya, de mint a legtöbb esetben a végső döntés most is a tiéd.

És még valami: a legtöbb MP3-program automatikusan letölti a zeneszámok címét a netről, így nem kell őket az íróasztalod fölé görnyedve egyenként papírra vetni. A következő oldalakon kiderül, mi lett a teszt végeredménye.

# Archos Jukebox

Annak ellenére, hogy úgy néz ki, mint egy kis várkastély, vagy mint egy cybertégla, az Archos merevlemezes Jukeboxa tesztünk egyik legjobb MP3-lejátszója. Egy nagyobb zsebbe könnyedén belefér, vagyis hordozható, ráadásul ugyanúgy nem hagy ki, mint a Creative DAP vagy a Personal Jukebox. Az Archos Jukeboxhoz adott MP3-kezelőnél jobbat még nem láttunk – ilyenje ugyanis gyakorlatilag nincs neki. A lejátszó virtuális meghajtóként jelenik meg a Windows Intézőjében, így „húzd-és-ejtsd" módszerrel egyszerűen másolhatunk rá fájlokat. A CD-k MP3-má alakításáért a mellékelt MusicMatch felel.

Az Archos fejhallgatója amolyan fül köré csavarós fajta: ez még nem lenne baj, az viszont igen, hogy meglehetősen repedten szól. Gondok a Jukebox firmware-ével is adódnak, de az Archos ígérete szerint a hamarosan megjelenő update-ek orvosolni fogják őket. Ha a lejátszást Shuffle-re tesszük és lépdelünk a számok között, a készülék gyakran lefagy. Máskor az történik, hogy a számok váratlanul elhallgatnak jó 5 mp-re.

A Jukebox kivitelezése párját ritkítja: a sarkait például gumiborítás védi a sérülésektől. A lejátszó hordozható merevlemezként is használható, bár ehhez fel kell tenni az adott gépre a Jukebox meghajtóprogramját. A készülék négy ceruzaelemmel körülbelül nyolc órán át működik, de szükség esetén autóban is tölthető. A Jukeboxot nézni és használni is jó. Mi biztosan ezt vennénk meg (ha nem a Creative Jukeboxot).




Arany-érem PC Format Június 2001

A kép csalóka: az Archos Jukeboxba több zene fér, mint gondolnánk.

| Archos Jukebox | Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|---|
| **Kb. 107 000 Ft** | ✓ Ízléses külső | 95% |
| Archos | ✓ Hatalmas kapacitás | |
| www.archos.com | ✓ Virtuális meghajtó | |

# Casio WMP-1




Aki mindent csuklóból csinál, az mostantól a kedvenc zenéit is innen hallgathatja. A WMP-1-re egy kislemez ráfér ugyan, többre viszont ne számítsunk.

A Casio mindig is szerette különféle extra szolgáltatásokkal felruházni az óráit. Még emlékszünk, amikor kissrác korunkban mindenkinek számológépes, iránytűs vagy hőmérős Casiója volt.

A múlt behemót óraszörnyetegei után végre itt van... valami még nagyobb. Ahogy azt már bizonyára sokan sejtik, a WMP-1 MP3-akat is le tud játszani. És ahhoz képest, hogy milyen kicsi, még jól is csinálja. Még ötállású equaliser is van hozzá, amellyel tovább javíthatunk a számok hangminőségén. A 32 Mb-nyi memória azonban csak kb. 7 számot tud elraktározni CD-minőségben (128 Kbps), ráadásul a magasabb bitrátájú zenék meg sem szólalnak. A WMP-1-gyel kapcsolatos fenntartásaink az áttöltéssel kezdődnek, ehhez ugyanis az órát egy dokkolóállomásba kell helyezni. Ezt viszont hiába kötjük rá a PC-nk USB-portjára, az áttöltés sokkal lassabb, mint a többi lejátszónál. A teszt során egyetlen számmal teljes másfél percig bajlódtunk.

Miután az áttöltést befejeztük, az óra oldalára egy adaptert kell illeszteni – ebbe dugjuk a fülhallgatót. A gombok túlságosan kicsik, a kijelző pedig nem mutatja a számok címét. Egyszóval az ötlet jó, de a kivitelezés gyatrára sikerült.

| Casio Wrist Audio Player WMP1 | Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|---|
| **99 900 Ft** | ✓ Hordozható | 52% |
| Borkutime (1) 470 1070 | ✗ Bajosan kezelhető | |
| www.timecenter.hu | ✗ Kis kapacitás | |

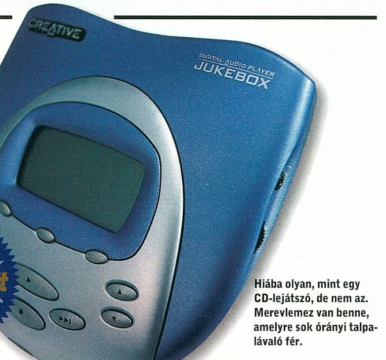
# Creative Jukebox DAP

A legtöbb MP3-lejátszóban annyira kevés memória van, hogy a rájuk tölthető zenét egykettőre meg lehet unni. A Creative ezért úgy gondolta, inkább merevlemezt használ a flash memória helyett. A 6 Gb-os lemezre több, mint 100 órányi zene fér, ami elegendő szórakozást nyújt egy hosszabb utazáson is.

A DAP MP3-ak mellett WMA-kat és AAC-ket egyaránt le tud játszani, sőt az operációs rendszere új formátumokra is megtanítható. Talán még ennél is hasznosabb, hogy a készüléken lévő Line Out port segítségével nemcsak fülhallgatón, de hangszórókon keresztül is hallgatható. Ha két pár hangszórót csatlakoztatunk, még virtuális dolby surround hangzásban is részünk lehet.

Ennek persze nem sok értelme, mint ahogy néhány más beállításnak sem. Megadhatjuk például, hogy a hang úgy szóljon, mintha barlangban vagy koncertteremben ülnénk. A virtuális helyszínek egyikét sem találtuk meggyőzőnek – még szerencse, hogy a magas és a mély hangokat viszont külön lehet szabályozni. Azt sem igazán értettük, miért akarja a Jukebox időnként mindenáron ábécérendben lejátszani a számokat.

A mérettel szintén akadtak gondok. A merevlemez miatt a DAP túl nagy ahhoz, hogy a zsebünkbe csússzuk, a tölthető elemek pedig öt órányi működés után lemerülnek. A Creative Jukebox mindenesetre már a jövő lejátszója. Aki bírja pénzzel, ezt vegye meg.




Arany-érem PC Format Június 2001

Hiába olyan, mint egy CD-lejátszó, de nem az. Merevlemez van benne, amelyre sok órányi talpalávaló fér.

| Creative Jukebox DAP | Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|---|
| **Kb. 146 000 Ft** | ✓ Nagy kapacitás | 90% |
| Creative | ✓ Bármit lejátszik | |
| www.europe.creative.com | ✗ Nagydarab | |

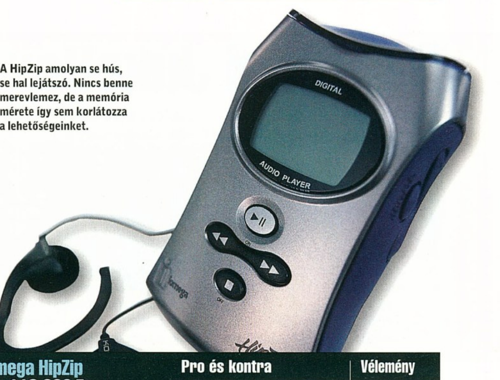
# Iomega HipZip

A HipZip ideális választás, ha sok zenét akarunk magunkkal vinni, de nem szeretnénk minden pénzünket drága memóriakártyákra költeni. A cserélhető PocketZip lemezek jó kompromisszumnak bizonyulnak a flash memória és a beépített vincseszter között.

A PocketZipet eredetileg Clik!-nek nevezték, és kimondottan a hordozható készülékekhez (digitális fényképezőgépek, MP3-lejátszók stb.) fejlesztették ki. Egyetlen PocketZipre 40 Mb adat, azaz kb. 9 zeneszám fér. A legtöbb albumon azonban több van, így vagy lehagyunk néhányat, vagy veszünk egy-két új PocketZip lemezt.

A lemezekért szerencsére nem kérnek sokat: a dabs.com-ról például négyet lehet rendelni alig 40 fontért (kb. 17 ezer Ft). Erre azonban nincs is mindig szükség, mert az Iomega nagylelkűen két lemezt ad minden lejátszóhoz. Ezenkívül megkapjuk a MusicMatch Jukebox (sokak szerint a legjobb MP3-as program) teljes verzióját is. Ez a szoftver, audio fájlok lejátszása és szerkesztése mellett arra is alkalmas, hogy számokat töltsünk át vele a HipZipre.

Az utóbbi művelet azonban az USB ellenére sem zajlik le elég gyorsan, mivel a PocketZip lassabb, mint a flash memória. A mozgó alkatrészek miatt a HipZip nagyobb és zajosabb, mint egy átlagos lejátszó. A zsebünkbe viszont így is belefér, és a tesztelés során egyszer sem hagyott ki. Az Iomega remek lejátszót készített – csak a lemezeket tudnánk feledni.



A HipZip amolyan se hús, se hal lejátszó. Nincs benne merevlemez, de a memória mérete így sem korlátozza a lehetőségeinket.

| Iomega HipZip<br>Kb. 112 000 Ft<br>Iomega<br>www.iomega.com | Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|---|
| | ✓ Átgondolt felépítés<br>✓ Olcsó lemezek<br>✗ Kis kapacitás | 71% |

# LG MF-PD360



A legtöbb MP3-lejátszó ugyanazt a belsőt rejti, az LG MF-PD360 viszont már a külsejével is kitűnik a többi közül.

A leginkább egy MiniDischez hasonlítható LG MF-PD360 valójában egy hagyományos, flash memóriás MP3-lejátszó, és nem is akármilyen: könnyű, kis méretű és mindössze egyetlen ceruzaelem kell bele. Két MMC slotja van, és 32 Mbnyi beépített memóriát találunk benne.

A kijelzőt a fülhallgató távirányítója tartalmazza, így az MF-PD360 a táskánk vagy zsebünk legmélyén is tartható. A jól megvilágított LCD-ről leolvasható az elem teljesítménye, a szám címe, sorszáma és előadója.

Az LG valószínűleg a nőket célozta meg az MF-PD360-nal, a nyakba akasztás lehetősége legalábbis erre utal. Ennek ugyan nem sok értelme, az viszont tény, hogy az LG lejátszója tesztünk egyik legelegánsabb szereplője: a krómos csillogást egy kékes fényben úszó, tükör teszi teljessé. A készüléket 19 órán át hallgathatjuk egyfolytában, de viszonylag kicsi a hangereje.

A külsejét leszámítva az MF-PD360 nem sokban különbözik a többi lejátszótól: ugyanazokat az equaliser beállításokat és visszajátszási lehetőségeket (repeat, random stb.) találjuk rajta. Egyedi sajátosságnak talán csak a könyvjelző funkciót lehetne nevezni, amellyel közvetlenül elérhetjük a zeneszámok egyes részeit. Átlagos lejátszó – átlagon felüli kivitelezésben.

| LG MF-PD360<br>Kb. 73 000 Ft<br>LG<br>www.lgelectronics.co.uk | Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|---|
| | ✓ Kicsi és könnyű<br>✓ Elegáns<br>✗ Kis hangerő | 88% |

# Nike PSA[Play 60

A MiniDisc, a magnókazetta és a CD is a zenehallgatás helyhez kötöttségét próbálja megszüntetni, de a fitness őrültek hamar rájöttek, hogy számukra egyik megoldás sem üdvözítő. Kimondottan az egészséges életmód híveinek igazából csak egyetlen MP3-lejátszó készül: a Nike-féle PSA.

A készülék nem más, mint egy gumiszerű korong, amelyet egy rugalmas pánttal kell az övünkre vagy a karunkra erősítenünk. A PSA a Nike és a SONICblue együttműködésének eredménye: a sportszergyártó imázsa találkozik benne a SONICblue mérnökeinek találékonyságával.

A 32 Mb-os Nike-féle lejátszó az MP3-on kívül a WMA-formátumot is támogatja. A memória bővíthető ugyan, de mivel egyedi fejlesztés, ezért nagyon drága. A távirányítón a szokásos kezelőszervek mellett egy apró LCD-képernyő is található.

A szép, tiszta hangú PSA USB-en keresztül csatlakozik a gépünkhöz. A fájlkezelést a SONICblue kitűnő RioPort nevű szoftvere végzi. A Nike weboldalán lévő psa[dj szolgáltatással az edzés hosszának és intenzitásának megfelelően ingyenes zenét tölthetünk a lejátszónkra.

Ha viszont nem járunk konditerembe, a PSA-t nem nekünk találták ki. Drágább és kevésbé bővíthető, mint a többi lejátszó, ráadásul a máshol megszokott extrákat (pl. FM-rádió, diktafon) is hiába keressük benne.



Ezzel a sportos lejátszóval a zenehallgatás tornagyakorlattá válik.

| Nike PSA[Play 60<br>Kb. 81 000 Ft<br>Nike<br>www.nike.com | Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|---|
| | ✓ Konditerembe kitűnő<br>✓ Hordható<br>✗ Drága | 80% |

# Personal JukeBox




A teszt legdrágább lejátszója szól a legjobban. Milyen érdekes...

Bár az MP3-lejátszók ára mostanában zuhanásnak indult, ha sok zenét akarsz hallgatni, a ma kapható modellek többsége rossz befektetésnek bizonyul. A flash memóriát használó lejátszók legfeljebb 64 Mb-nyi kapacitással bírnak, ez viszont legfeljebb két lemez tárolására elég. A Personal JukeBoxban viszont egy merevlemez lapul, amelyen sok tucatnyi album elfér.

A Personal JukeBox volt az első merevlemezes MP3-lejátszó. A benne lévő szoftver közvetlenül, PC közbeiktatása nélkül rippeli és tömöríti a CD-ink tartalmát. A számok kiválasztását és a többi opciót a készülék hatalmas kijelzőjén keresztül vezérelhetjük. Mivel a Personal JukeBox legalább négyszer akkora, mint a hagyományos lejátszók, nehezen lehetne hordozhatónak nevezni.

Mindegy is. A lényeg, hogy sok száz zeneszám ráfér, ráadásul a hangja is közel jár a tökéleteshez. A hangereje hatalmas, és olyan basszus jön belőle, hogy egy csapásra megértjük, miért kell hozzá az a hatalmas lítium ion akku. Érdekes módon a lejátszó egyszer sem hagyott ki: hiába ráztuk, ütöttük, a zene csak szólt tovább. A hangminőség dolgában a JukeBox messze kiemelkedik a többi közül, de a majd 200 ezer forintos árat (6 Gb; a 20 Gb-os ára kb. 227 ezer Ft) csak kevesen engedhetik meg maguknak.

| Personal JukeBox PJB100 | Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|---|
| Kb. 184 000 Ft (6 Gb), Kb. 227 000 Ft (20 Gb) | ✓ Kiemelkedő hangzás<br>✗ Nem hordozható<br>✗ Nagyon drága | 75% |
| UAS Enterprises · www.pjbox.co.uk | | |

# Rio 600




A Rio 600 már így is szép, de ha nem tetszik, tehetünk rá különféle színes előlapokat.

Ha valaki egyszer könyvet ír az MP3-lejátszók történetéről, az első fejezetet a Riónak kell majd szentelnie. Mi több, egy-két hiányosságtól eltekintve a Rio 600 a jelenlegi mezőnynek is az egyik legmeggyőzőbb darabja.

A készülék feketés-ezüstös borítása már önmagában is szemet gyönyörködtető, de ha valakinek ez nem lenne elég, választhatja a külön megvehető előlapok valamelyikét is.

A Rio 600 könnyű anyagból készült háza egy távirányítóhoz csatlakozik. Ily módon anélkül tudunk lépdelni a számok között, hogy a készüléket ki kellene vennünk a zsebünkből. Az LCD-ről a hangerő, a szám címe, előadója és a felvétel bitrátája is leolvasható.

A kisebbik Rio, MP3-ak mellett WMA-kat is le tud játszani, sőt a szoftver upgrade-elésével újabb formátumok támogatása is megoldható. Nagy kár viszont, hogy a 600-as nem valamilyen standard memóriakártyán tárolja a számokat, hanem saját fejlesztésű memóriáján, amelyek szükség esetén felpattinthatók. Bár az alapesetben rendelkezésre álló 64 Mb nem kevés, a bővítés sokba kerül. Ha viszont megelégszünk azzal, ami van, a Rio 600-nál nemigen találunk jobbat.

| Rio 600 | Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|---|
| £Kb. 64 000 Ft | ✓ Kicsi és könnyű<br>✓ Részletes LCD<br>✗ Speciális memóriakártya | 91% |
| SONICblue · www.riohome.com | | |

# Rio 800



A Rio 800 szinte ugyanúgy néz ki, mint a 600-as, de az előbbihez akku és beépített mikrofon is jár.

A Rio 800 szinte pontosan ugyanúgy fest, mint a Rio 600-as, azzal a különbséggel, hogy a fontosabb kezelőszervek a 800-ast használva jobban a hüvelykujjunk alá esnek (mármint ha jobbkezesek vagyunk), és színben is van némi eltérés. Az árkülönbség magyarázata első pillantásra tehát nem túl egyértelmű.

Pedig van különbség. Az egyik az, hogy míg a 600-ashoz akkut adnak, addig a 800-asban kb. 11 óra használat után ki kell cserélni a benne lévő ceruzaelemet, ami nem kimondottan költségtakarékos megoldás. Természetesen ebbe is vehetünk akkut, de akkor már töltő is kell hozzá. Ehhez képest a Rio akkuja 10 órán keresztül működik, amikor is egyszerűen csak újra kell tölteni. A másik fontos különbség talán kevesebb embert hoz majd lázba: a 800-as lejátszás mellett felvenni is tud. A beépített mikrofonnal kétórányi hanganyag rögzíthető digitális formában. Ez lehet egy hosszabb beszélgetés, de akár saját, hirtelen ötleteinket is megörökíthetjük – papír és ceruza nélkül. Talán ez az üzletemberes hozzáállás magyarázza azt is, hogy a 800-ason nem lehet előlapot cserélni.

A nagyobbik Riót leginkább a több memória miatt érdemes megvenni. Van ugyanis egy 128 Mb-os modell is, de a tesztben szereplő típushoz csak 64 Mb járt. Ám akármilyen jó és szép a Rio, a merevlemezes lejátszók árszínvonalának tükrében nevetségesen soknak tűnik ez a 130 ezer Ft.

| Rio 800 | Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|---|
| Kb. 130 000 Ft | ✓ Tölthető elem<br>✓ Jól szól<br>✗ A diktafon felesleges | 65% |
| SONICblue · www.riohome.com | | |

# Rio Car Player

Valóra vált az álom: végre az autónkban is hallgathatjuk kedvenc MP3-ainkat! De mi lett a rádióval?



KÉPZELJÜK CSAK EL, MILYEN LENNE, ha MP3-lejátszót tarthatnánk az autónkban. A valóra váltására voltak ugyan már kísérletek (a Creative JukeBox például a szivargyújtón keresztül is üzemeltethető), de a Rio Car Player az első ilyen kereskedelmi forgalomba került termék.

A beszerelés az egyértelmű instrukciók miatt semmivel sem nehezebb, mint egy hagyományos autórádióé. A lejátszó szépen belesimul a műszerfalba, ha pedig tölteni akarunk rá, csak kivesszük, és soros kábelen, USB-n vagy Etherneten keresztül összekötjük vele a gépünket.

A Car Player önmagában is használható, tehát a CD-váltókkal ellentétben nem kell még egy dobozt is a csomagtartóba szerelni. A benne lévő 12 Gb-os merevlemez több mint 200 órányi zenét jelent: ez kb. 20 ezer kilométernek és ötven teli tanknak felel meg. Jó ötlet, hogy a készülék kikapcsolás nélkül kivehető a helyéről: ilyenkor még azt is megjegyzi, hogy melyik szám melyik részénél tartottunk éppen. A beállítások az LCD-képernyőn jelennek meg és az előlap gombjaival változtathatók. A megjelenítő egyébként fényes, minden szögből jól látható és látványos effektekre is képes.

A Rio Car Player helyettesíti ugyan a hagyományos autórádiót, annak szolgáltatásait (rádió, magnó) azonban hiába keressük rajta. Ráadásul már a fele pénzért kapunk olyan merevlemezes lejátszót, amelyhez autós készlet is jár.

| Rio Car Player | Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|---|
| Kb. 360 000 Ft | ✓ Az első autós MP3-lejátszó | 78% |
| SONICblue | ✗ Drága | |
| www.sonicblue.com | ✗ Se rádió, se magnó | |

# Rio Volt




Csupán egy lejátszót akarsz magaddal vinni egy hosszabb útra? A Rio Volt egyesíti a CD-lejátszó és az MP3 előnyeit.

A RIO CAR PLAYER IGAZÁBÓL UGYANarra jó, mint a Creative Jukebox DAP és a többi merevlemezes meghajtó: óriási mennyiségű zenét tárolhatunk rajtuk. A Rio Voltnak viszont nincs merevlemeze, hagyományos CD-ket azonban lejátszhatunk vele. Sőt nemcsak CD-ket, de CD-R-eket és CD-RW-ket is. Akár több albumot is rámásolhatunk egy írható CD-re: a Rio Volttal ugyanúgy meghallgathatjuk, mintha csak audio CD volna. Ez azt jelenti, hogy tárolókapacitásnak csak a CD-R mérete szab határt, ami nagyjából 10 MP3-ba konvertált albumot jelent.

Mivel a Rio Volt hagyományos CD-ket is lejátszik, éppen kapóra jön, ha a számítógéptől távol találunk rá valamilyen érdekes zenére. A hordozható CD-lejátszókhoz hasonlóan itt is van rázkódásvédelem, a Line Out porton keresztül pedig hangszóróval is összeköthetjük. A Rio Volt adapterről is megy, így nem kell mindig az elemeket fogyasztani.

A Rio lejátszóját természetesen akkor tudjuk igazán kihasználni, ha CD-írónk is van. Ezek ma már viszonylag olcsók, és MP3-ak mellett biztonsági másolatok készítésére is lehet használni őket. A Rio Volttal igazából csak egy baj van: nem fér bele egy szabványos zsebbe. Ha viszont CD-t és MP3-akat egy készüléken akarunk hallgatni, ezt kell megvennünk.

| Rio Volt | Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|---|
| Kb. 54 000 Ft | ✓ Audio CD-ket is lejátszik | 85% |
| SONICblue | ✓ Nagy kapacitás | |
| www.riohome.com | ✗ Nagy méret | |

# Rome UP-322

A Rome UP-322 ronda és nehezen kezelhető, viszont bátran betehetjük az autórádiónkba vagy a kazettás magnónkba.




ANNAK, HOGY ELMENT AZ ESZED, KÉT biztos jele van. Az egyik, hogy az utcán sétálva zagyvaságokat kiabálsz a szembe jövőknek. A másik, hogy a kezedbe fogsz egy magnókazettát, és úgy teszel, mintha hallgatnád.

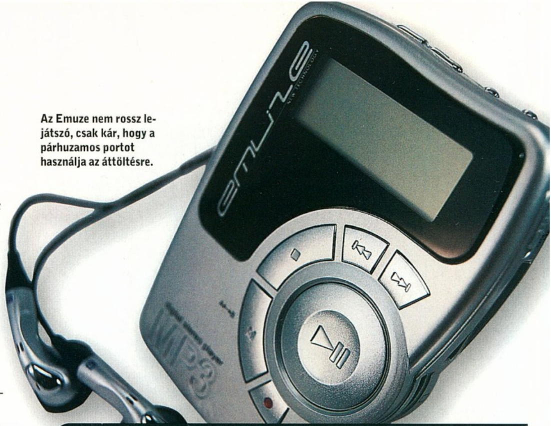
A Rome UP-322 használatával ugyancsak garantált a feltűnés. Te csak nyugodtan hallgatod a kedvenc albumod, de mivel a Rome pontosan olyan, mint egy magnókazetta, ne csodálkozz, ha fehér köpenyes ápolók jönnek érted. Mondd el nekik, hogy az UP-322 igazából egy MP3-lejátszó, amelyik úgy néz ki, mint egy kazetta. És hogy miért? Mert magnóba, autórádióba vagy deckbe téve a készüléken tárolt MP3-ak úgy is meghallgathatók, mintha egy „hagyományos" kazettát játszanánk le.

E kétségtelenül hasznos szolgáltatáson túl a Rome nem sok érdekességet tartogat. Alapesetben csak 32 Mb memóriája van, de a Multimedia Card slot révén kibővíthetjük a kapacitását. A kezelőszervek enyhén szólva nehezen használhatók, és valamilyen oknál fogva a távirányítón nem lehet léptetni a számok között. Az LCD-ről nem derül ki, milyen szám szól éppen. Ehelyett egy pálcikaembert mutat, aki ritmusra himbálja a kezét...

A hangminőség azonban elfogadható, és miután rájöttünk, hogyan működik a távirányító, még az equaliser beállításokkal is kedvünkre kísérletezhettünk (normal, classic, jazz, rock és pop). Az áttöltés az USB-nek köszönhetően gyorsan megy. Mindenesetre aki ad az MP3-lejátszója külsejére, az vegyen valami mást.

| Rome UP-322 | Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|---|
| Kb. 64 000 Ft (32 Mb) | ✓ Magnóban is használható | 55% |
| Kb. 86 000 Ft (64 Mb) | ✗ Kevés memória | |
| Unitech – www.firebox.com | ✗ Nevetséges külső | |

# Samsung Emuze



Az Emuze nem rossz lejátszó, csak kár, hogy a párhuzamos portot használja az áttöltésre.

Az Emuze érdekes módon a párhuzamos portot használja a PC-hez való csatlakozásra, pedig ez az interfész nagyon közel áll ahhoz, hogy végleg eltűnjön a PC-kből. Ha még meg is található a gépeken, a nyomtató valószínűleg ide csatlakozik. Nehéz elhinni, hogy bárki is szívesen húzná ki a printert minden áttöltésénél a PC-jéből. A helyzet szerencsére egy fokkal jobb, mint amilyennek tűnik: tesztelés során egy szám áttöltése csupán 30 mp-ig tartott.

Ezzel nagyjából össze is foglaltuk az Emuze lényegét. Alapjában véve nem rossz, de nem is olyan jó, mint a teszt többi szereplője. A hangminőség elfogadható, de a zenének nincs sodrása, az equaliser pedig csak a classic-pop-rock hármas valamelyikére állítható.

De legalább sok zene fér rá. A 64 Mb flash memória versenyképesnek tűnik, de ha mégsem az, a MultiMedia Carddal tovább bővíthetjük a kapacitást. Az Emuze azon kevés lejátszók közé tartozik, amelynek az LCD-jéről leolvasható a szám címe (bár bosszantó, ahogy a szöveg folyton scrollozik).

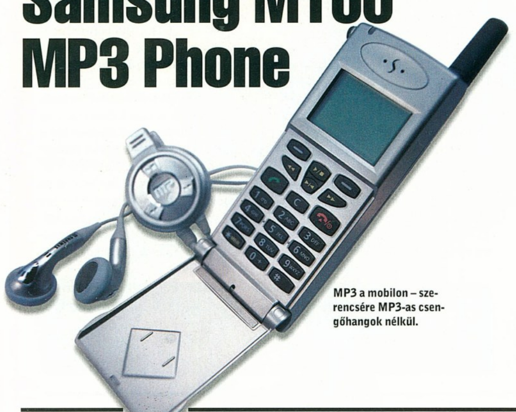
Még ha meg is tudnánk bocsátani a Samsung lejátszójának hibáit, rút kiskacsára emlékeztető külsejét akkor sem tudjuk feledni. Tulajdonképpen nem is baj, hogy övcsipeszt nem adnak hozzá...

**Samsung Emuze**
**Kb. 60 000 Ft**
Samsung
www.origin-8.com

**Pro és kontra**
✓ Olcsó...
✗ ...annak is néz ki
✗ Csak párhuzamos port

**Vélemény**
**42%**

# Samsung M100 MP3 Phone



MP3 a mobilon – szerencsére MP3-as csengőhangok nélkül.

Mi lenne ez? Csak nem egy mobiltelefon, amelyik MP3-akat is le tud játszani? Az ötlet nem olyan elrugaszkodott, mint amilyennek hangzik. A telefont és a lejátszót is állandóan magunkkal hordjuk – de hogyan lehet egyesíteni a kettőt?

A Samsung M100-nak hatalmas kijelzője, sokféle csengőhangja és hét beépített játéka van. Nem ez a világ legkisebb és legkönnyebb telefonja, de nincs is messze tőle. Ha eddig Nokiát használtál, a Samsung interfészét nem lesz könnyű megszokni. A szövegek nem egyértelműek, a menükben pedig csak bajosan lehet eligazodni. Miután telepítettük a szoftvert, hozzákötöttük a lejátszót a PC-hez és áttöltöttünk rá néhány számot (fájlokat is lehet), a telefon oldalán lévő gombbal át tudunk váltani MP3-üzemmódba. Ilyenkor a kijelzőn olvashatók a számmal (vagy a fájllal) kapcsolatos információk, és a nyilakkal lépegethetünk a zenék között.

MP3-hallgatás közben a képernyőn egy equaliser látható. Ha csörög a telefon, megáll a zene, mi pedig fogadhatjuk a hívást. Az M100-nak csupán 32 Mb belső memóriája van, ami ráadásul nem is bővíthető. De sebaj, elvégre ez egy MP3-lejátszóval szerelt telefon, nem pedig fordítva. Ez sajnos a hangminőségben is megmutatkozik: hallgatható, de nem az igazi.

**Samsung M100 MP3 Phone Kb. 56 000 Ft**
Samsung
www.samsungelectronics.com

**Pro és kontra**
✓ Kicsi és elegáns
✓ MP3-lejátszás
✗ Kusza menük

**Vélemény**
**75%**

# Samsung Yepp YP-NEU64

Mit kapunk, ha egy iMacet keresztezünk egy kulcstartóval? Valami olyasmit, mint a Yepp YP-NEU: egy áttetsző burkolatot, amelyet még elegánsabbá tesznek az ezüstszínű gombok.

Magán a lejátszón nincs kijelző. Ez a szintén ezüstszínű távirányítóra került, de a számcímek sajnos erről sem olvashatók le. A Yepp feltűnően könnyű: a tesztelés előtti mérlegelésen mindössze 54 g-ot nyomott. Teljesítményben viszont így is sok társát maga mögé utasítja.

A készülék 64 Mb-os RAM-ja tág lehetőségeket biztosít, ráadásul SmartMedia kártyák révén a kapacitás még tovább növelhető. Az elemek szerencsére jól bírják a sok zenét: a Yepp két ceruzaelemmel 10 órán át működik.

A szoftver már kevésbé volt meggyőző. A számokat csak egyenként lehet tömöríteni a mellékelt Real Jukebox segítségével. A program azonban a regisztrálatlan verzió, így legfeljebb 96 Kbps-ba tömöríthetünk. A Yepp Explorer nevű kezelőprogram aztán végképp kiábrándított minket: egyszerűen nem jöttünk rá, hogyan lehet egyszerre több számot áttölteni, ráadásul a PC minden ilyen művelet előtt hosszasan kommunikált a lejátszóval. Az USB előnyeit így nem tudjuk kihasználni.

Összességében úgy gondoljuk, hogy a Yeppet elsősorban kamasz lányoknak készítették. A színes műanyag borítás, a mellékelt lánc a nyakba akasztáshoz... Üzletembereknek mindenesetre ellenjavallt.



A Yepp kivitelezése egyedülálló, még akkor is, ha éppen elég átlátszó perifériát láttunk már.

**Yepp YP-NEU64**
**Kb. 100 000 Ft**
Samsung
www.samsungelectronics.co.uk

**Pro és kontra**
✓ Jól néz ki
✓ Jól is szól
✗ Gyenge szoftver

**Vélemény**
**74%**

## A rideg tények

| Termék | Formátumok | Tárolás módja | Memória | Interfész | Súly | Áramforrás | Ár | Vélemény |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Archos Jukebox | MP3, WMA | Merevlemez | 6Gb | USB | 290g | Belső akku | Kb. 107 000 Ft | 95% |
| Casio Wrist-Audio Player WMP-1 | MP3 | Flash memória | 32Mb | USB | 70g | Tölthető lítiumion akku | 99 000 Ft | 52% |
| Creative Jukebox DAP | MP3, WMA, WAV | Merevlemez | 6Gb | USB | 400g | Tölthető akku | Kb. 146 000 Ft | 90% |
| Iomega HipZip | MP3, WMA | PocketZip lemez | 80Mb (két lemez) | USB | 189g | Tölthető akku | Kb. 112 000 Ft | 71% |
| LG MF-PD360 | MP3 | MMC | 32Mb | USB | 50g | Belső akku | Kb. 73 000 Ft | 88% |
| Nike PSA[Play 60 | MP3 | Speciális memória | 32Mb | USB | 85g | Belső akku | Kb. 81 000 Ft | 80% |
| Personal JukeBox PJB100 | MP3 | Merevlemez | 6/20Gb | USB | 325g | Lithium ion akku | Kb. 184 000 Ft/ Kb. 227 000 Ft | 75% |
| Rio 600 | MP3, WMA | Flash memória | 64Mb | USB | 68g | Ceruzaelem | Kb. 64 000 Ft | 91% |
| Rio 800 | MP3, WMA | Flash memória | 64Mb | USB | 68g | Tölthető akku | Kb. 130 000 Ft | 65% |
| Rio Car Player | MP3, WMA | Merevlemez | 10Gb | USB | N/A | Kocsi akkumulátorról | Kb. 360 000 Ft | 78% |
| Rio Volt | MP3, WMA | CD-R, CD-RW | None | None | 235g | 2 ceruzaelem | Kb. 54 000 Ft | 85% |
| Rome UP-322 | MP3 | Beépített flash memória | 32Mb és MultiMedia kártya | USB | 62g | Tölthető akku adapterrel | Kb. 64 000 Ft/ Kb. 86 000 Ft | 55% |
| Samsung Emuze | MP3 | Flash memória | 64Mb és MMC | Párhuzamos port | 85g | Ceruzaelem | Kb. 60 000 Ft | 42% |
| Samsung M100 MP3 Phone | MP3 | Beépített | 32Mb | Párhuzamos port | 97g | Belső akku | Kb. 56 000 Ft | 75% |
| Samsung Yepp YP-NEU64 | MP3 | Flash memória | 64Mb beépített, SmartMedia | USB | 54g | 2 db AAA elem | Kb. 100 000 Ft | 74% |

## Összegzés

A fenti MP3-lejátszók meghallgatása után nagy igazságra döbbentünk rá: mindegyiknek ugyanolyan a hangja. Na jó, nem teljesen ugyanolyan, mindenesetre „hangzásilag" nagyon nehéz köztük különbséget tenni. Ez természetesen csak akkor igaz, ha nem a mellékelt – gyakran nagyon silány – fülhallgatóval hallgatjuk őket. De vegyünk csak elő egy tisztességes fülest, és a helyzet alapvetően megváltozik. Ha mégis ragaszkodunk a mellékelt fülhallgatóhoz, akkor olyan MP3-lejátszót válasszunk, amelyiknek szabályozható equalisere van.

E havi Szupertesztünk MP3-lejátszóit két nagy csoportba lehet sorolni: hagyományos SmartMediás és újabb, merevlemezes lejátszók. A kettejük közötti választás alapos körültekintést kíván. Az előbbiek kisebbek és könnyebbek ugyan, de legfeljebb egy tucat számot képesek eltárolni. Ha ez megfelelőnek hangzik, és nem bánjuk, ha a lejátszón lévő zenéket gyakran kell cserélni, nyugodtan választhatjuk a hagyományos típusokat. A SONICblue Rio 600-asa jó vételnek tűnik, de az LG MF-PD360 szintén megállja a helyét, ráadásul még jól is néz ki. Ezek csupán egyetlen ceruzaelemet használnak, ami csökkenti a súlyt és a méretet, de sajnos a hangerejük is ennek megfelelő.




Az Archos Jukebox kapacitása és kedvező ára előtt le a kalappal.

### Az első osztály

Ha több mint százezer forintod van MP3-lejátszóra, továbbá nem bánod, ha a készülék valamivel nehezebb, és a zsebedbe sem feltétlenül fér bele, érdemes merevlemezes lejátszót venni, például a Creative-féle DAP-ot vagy az Archos Jukeboxát. Mivel ezek sok száz számot is könnyedén eltárolnak, hosszú utazásokon nagyon jó szolgálatot tesznek. Ráadásul nem kell állandóan PC közelében lennünk, ha már határa untuk a Napster-rel frissen leszedett zenéinket. Az Archos Jukebox olcsóbb és könnyebben hordozható, a Creative-nak viszont szebb képernyője van. Tesztünk szereplői közül a Personal JukeBox a legnagyobb kapacitású, és – szakkifejezéssel élve – gerappából is ebbe fért a legtöbb. Egyszerűen fantasztikusan szól, és valószínűleg az egész zenei gyűjteményünk ráfér. Ne feledjük azonban, hogy egy ilyen beruházás viszont több százezer forinttól fog megszabadítani minket.




A Rio 600 mellett szól a kis súly és a kedvező ár.

# Fujitsu Euroline FUJ11624B

Jónevű gyártó rosszul sikerült terméke, avagy mit lehet egy 1 GHz-es PIII-as konfiguráción elrontani.

MOST, HOGY AZ INTEL KIJÖTT A Pentium 4-gyel, minden eddiginél olcsóbbak lettek a PIII-as processzorral szerelt konfigurációk. A baj csak az, hogy ezek a gépek időnként nagyon is közepes teljesítményű alkatrészekkel vannak tele.

Az Euroline FUJ11624B belsejében egy 1 GHz-es PIII-as dobog, ami egyelőre még minden PC-nek becsületére válik. Az alaplap a Siemens M6VCG-je, amely a VIA133A chipsetre épül. Elegendőnek hangzik a 256Mb RAM is. A dolog csak akkor kezd gyanússá válni, amikor kiderül, hogy ez a 256Mb egy 128Mb-os és két 64Mb-os modulból tevődik össze.

**A PIII-as processzorral szerelt konfigurációk időnként nagyon is közepes teljesítményű alkatrészekkel vannak tele.**

A memóriák állítólag PC133-asok, de a Sandra Pro tesztjében mégis rosszabbul szerepeltek, mint a PC66-os típusok.

A 32Mb-os GeForce MX alapú grafikus kártya, a 40 Gb-os NEC merevlemez, a Samsung SD-612S DVD-ROM és a Sony CRX140E CD-RW garancia lenne a jó közepes teljesítményre, ám a teszteredmények mást mutatnak. Az NEC merevlemez szintén csak átlagosan muzsikál, a Sony újraírója pedig csupán 8x-os sebességre képes.

A Fujitsu konfigurációja egy 17 colos monitort is tartalmaz, a merevlemezén pedig előre telepített Windows ME, *Microsoft Works 2000* és néhány játék található. Kapunk még egy noname billentyűzetet, egy egeret és egy hangszórópárt is – az utóbbi pályafutásunk legrepedtebb hangját produkálta. A 460 ezer Ft-os ár nem rossz egy márkás, 1GHz-es gépért, de – ahogy talán a fentiekből is kiderült – ez bizony fájó kompromisszumokkal járt együtt. Vegyünk inkább valami mást. PCF



Sose ítélj a külső alapján: az Euroline nem azt nyújtja, mint amit elvárnánk tőle.

| Fujitsu Euroline FUJ11624B | Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|---|
| Kb. 464 000 Ft<br>Fujitsu<br>www.fujitsu-siemens.com | ✓ 1 GHz-es Pentium III<br>✓ Korrekt ár<br>✗ Gyenge szoftverek<br>✗ Kis teljesítmény<br>✗ Elavult perifériák | 50% |

# Labtec Pulse-424 Speakers

Nagydarab és hangos, egyszóval panelbe csak közvetlenül elköltözés előtt vegyünk ilyet...



A Pulse-424 mintha lemaradt volna az időben: ma már az 5.1-es rendszerek számítanak standardnak.

HA TISZTESSÉGES hangszórókat csatlakoztatsz a gépedhez, új világ tárul eléd. Végre kiderülne, hogyan tudnak az MP3-aid közel ugyanolyan jól szólni, mint az eredeti felvételek. Sok terméknél a minél jobb hanghűséget állítják a középpontba, a Labtec mérnökei viszont a mély hangokból akarták kihozni a legtöbbet.

A jó minőségű basszus különösen a PC-s játékosoknak fontos. Nem mindegy ugyanis, hogy a hang alapján meg tudjuk-e állapítani: rocket launcherrel vagy shotgunnal tüzel-e ránk az ellenfél. A Labtec nyolccolos mélynyomójának hangja szinte új dimenzióval gazdagítja a hangspektrumot és alapjaiban változtatja meg a subwooferekről alkotott elképzeléseinket.

Az apró magas sugárzókat leginkább fejmagasságban érdemes elhelyezni. A jobb oldali hangszórón hangerő-szabályozó és fülhallgató-bemenet is van – mindkettő nagyon hasznos lehet. A hangminőség kiváló, bár meg sem közelíti a VideoLogic Siroccót vagy a Sirocco Crossfire-t, de igazából nem is ezekkel kell összehasonlítani.

A manapság használt PC-s hangszórók sokkal többre hivatottak, mint hogy csupán eljátsszák a Windows nyitódallamát a gép bekapcsolása után. Mostanában már egy átlagos felhasználó is használhatja multimédiára, MP3-hallgatásra, DVD-zésre vagy zeneszerzésre a gépét. A Labtec hangszórója éppen ilyen feladatokra a legalkalmasabb.

Az egyetlen baja igazából csak az, hogy miközben az 5.1-es surround rendszerek egyre elterjedtebbé válnak, addig a Pulse-424 tudása mindössze a sztereóig terjed. Ha csupán MP3-akat vagy CD-ket akarunk hallgatni, ez is megteszi. Ám ha viszonylag újabb hangkártyánk van, például egy SB Live! vagy egy VideoLogic Sonic Storm 2, csak félannyi „hangos" információ jut el hozzánk, mint amennyire a gépünk képes lenne.

Jó látni azt a hatalmas átalakulást, amely a PC-s hangszórók piacán az utóbbi években végbement, de ha már új készletet veszünk, ne sztereót, hanem 5.1-es válasszunk, akármilyen jól is szól a basszus. PCF

| Labtec Pulse-424 Speakers | Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|---|
| Kb. 21 000 Ft<br>Labtec<br>www.labtec.com | ✓ Kedvező ár<br>✓ Dübörgő basszus<br>✓ Tisztán szól<br>✓ Fülhallgató-kimenet<br>✗ Csak sztereó | 70% |

# Microsoft Trackball Explorer

Úgy néz ki, mint egy detonátor, pedig valójában nem más, mint az asztali egerünk közeli rokona.

A DESKTOP PC-K MÉRETÉNEK NÖVEkedése miatt egyre kevesebb szabad terület marad az asztalunkon a pizza számára. Még szerencse, hogy a Microsoft a Trackball Explorerrel segítségére siet mindazoknak, akik állandó helyszűkében szenvednek.

Ez az optikai elven működő egér bármilyen kis helyen használható, mivel trackball lévén nem a szerkezetet, hanem csupán a rajta lévő piros gombócot kell mozgatni. Miután leküzdöttük első félelmeinket azzal kapcsolatban, hogy az öt programozható gomb valamelyike esetleg kilövi a piros golyót a sztratoszférába, hamar ráéreztünk a hanyattegér ízére. Azzal, hogy az egérkurzort a mutatóujjunkkal mozgatjuk, olyan sebességet érhetünk el, amiről a leggyakorlottabb felhasználók is legfeljebb csak álmodhatnak.

A Trackball Explorer által nyújtott pontosság először persze inkább zavaró, mint hasznos. Finomhangolás nélkül ugyanis nem mindig könnyű eltalálni a kisebb ikonokat vagy kijelölni egy-egy karaktert a szövegszerkesztőben. Az is furcsa, hogy állandóan arrébb tennénk az egeret, pedig ennek jelen esetben nem sok értelme.

A görgő, illetve a harmadik és a negyedik gomb tökéletesen kézre esnek, így könnyedén tudunk weboldalakon vagy dokumentumokban navigálni. A jobb oldali egérgombnak megfelelő kapcsoló megnyomásához viszont pont annyira kell arrébb tenni a kezünket, hogy az néha már idegesítő, különösen játékokban. A másik hiba az, hogy a Trackball Explorert egyértelműen jobbkezesek számára tervezték – ballal egyszerűen használhatatlan.

Jövőt idéző megjelenése ellenére a Microsoft hanyattegere gondol azokra is, akik még csak most akarnak áttérni PS/2-ről USB-re. A kétoldalas használati útmutató a megfelelő csatlakozó kiválasztásán túl másra nem is nagyon terjed ki. Az egér finomhangolását így csak saját kútfőnk vagy az install CD-n lévő online leírás alapján végezhetjük el.

A trackball jó alternatívája a hagyományos egérnek: az egérpadról például biztosan nem fog leesni, mint ahogy az Quake-ezés közben oly gyakran előfordul.

A Microsoft optikai technológiája itt is jól vizsgázik: mivel nincsenek mozgó alkatrészek, nincs alkatrészkopás sem. Ennyi pénzért persze ezt el is várja az ember. Arról nem is beszélve, hogy többé az asztalon se kell rendet rakni... PCF



Ha valaki meg tudja szokni, hogy ne az egeret mozgassa, hanem a golyót, a trackball jó választás az egér helyett.

| Microsoft Trackball Explorer Kb. 25 ezer Ft | Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|---|
| Microsoft<br>www.microsoft.com | ✓ Helytakarékos<br>✓ Modern külső<br>✓ Gyors<br>✗ Meg kell szokni<br>✗ Játékokhoz nem jó | 70% |

# Sharp AJ-6010

Nyomtatóra és szkennerre is szükséged van, de nincs hely mindkettő számára? Talán itt a megoldás...



Nyomtat, szkennel és fénymásol: a Sharp AJ-6010 megéri az árát, de csak akkor, ha mindhárom szolgáltatását kihasználjuk.

A 6010-ES A SHARP AJ-SOROZATÁnak legújabb darabja. A készülék nem más, mint egy tintasugaras nyomtató és egy szkenner összeházasítása. Ezzel egyrészt helyet takarítunk meg (bár nem sokat, mivel a 6010-esnek tekintélyes mérete van), másrészt a kevesebb vezeték miatt átláthatóbbá válik az egész rendszer: egy tápkábel és egy USB- vagy párhuzamos csatlakozó kell csak a korábbi 2-2 helyett.

Az AJ-6010-es nyomtatásért felelős része ugyanaz, mint ami az AJ-2100-ban is van. A képek nyomtatása viszonylag gyorsan megy (a gyári adatok szerint max. 12 fekete-fehér vagy 7 színes nyomat készül el percenként): egy A4-es méretű színes ábra festéktakarékos üzemmódban 40mp alatt készült el, és még a maximális 1200dpi-s felbontásnál sem kellett sokat várni. A kép éles és részletgazdag lett, a színek pedig kimondottan élethűek. A nyomtató kezelőprogramja a kategória egyik legjobbja: sokat tud, de közben egyszerűen kezelhető.

A sima papírra nyomtatott szövegek minőségével viszont nem voltunk megelégedve: a karakterek széle túlságosan elmosódottnak tűnt. A papíradagoló megfelelő kapacitású ugyan (100 lap bemeneti, 50 lap kimeneti), de a kimeneti oldalon lévő tálca nem látszott túl strapabírónak. A 40 ezer forintos AJ-1800-nál még elmegy az ilyesmi, de 130 ezerért már többet vár az ember.

A szkennelést egy nagyon egyszerű TWAIN-driver felügyeli. Ez szintén könnyen kezelhető, de a végeredménnyel kapcsolatosan nem sok mindent tudunk állítani. A 600dpi-s optikai felbontás ugyancsak megköti a kezünket, de legalább gyorsítja a beolvasási folyamatot: egy A4-es képet 150dpi felbontással kevesebb mint egy perc alatt sikerült beolvasni. A csomaghoz a MGI PhotoSuite III-at is megkapjuk, ha esetleg nincs másfajta képszerkesztő programunk.

A szkenner és a nyomtató egyesítése még nem indokolná ezt az árat, az AJ-6010-nek azonban van egy harmadik funkciója is: a fénymásolás. Ehhez még csak PC sem kell. A kezelőszervek rendkívül egyszerűvé teszik a műveletet, és a gyorsaság előtt is le a kalappal: egy színes, A4-es oldal szkennelése és nyomtatása 34mp alatt lezajlott. Ha gyakran szkennelünk be képeket azért, hogy utána kinyomtassuk őket, ez a funkció már önmagában megfontolásra érdemessé teszi az AJ-6010 beszerzését. PCF

| Sharp AJ-6010 Kb. 130 ezer Ft | Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|---|
| Sharp<br>www.sharp.co.uk | ✓ Gyorsan nyomtat és szkennel<br>✓ Remek nyomtatódriver<br>✓ PC nélkül is fénymásol<br>✗ Gyenge TWAIN-driver<br>✗ Szöveget gyengén nyomtat | 79% |

# Lego & Spielberg MovieMaker Set

Imádjuk a Legót és szeretjük a filmeket. Nem vitás, hogy a MovieMaker Setet nekünk találták ki.



Még a kamera is Lego!

MÁR SZINTE EL IS FELEJtettük, hogy a Legot készletben árulják. Hiába volt meg nekünk a repülőtértől kezdve a rendőrörsön keresztül a holdbázisig mindegyik, a vége mindig az lett, hogy az összes építőkocka egy hatalmas műanyag kupacot alkotott. Ez persze nem jelentette azt, hogy nem vigyáztunk rájuk úgy, mint a szemünk fényére. Akkoriban a Lego afféle fizetőeszköznek számított a gyerekek között, nagyjából úgy, mint manapság a gyűjthető sportkártyák. Amikor kinyitottuk a MovieMaker Set dobozát, működésbe léptek a régi reflexek, és minden erőnkkel azon voltunk, nehogy elvesszenek a darabok.

A legújabb Lego-fejlesztés egy mozis készlet, amely webkamerát és filmkészítéssel kapcsolatos útmutatásokat is tartalmaz. Végre mi építhetjük fel a díszletet, mi írhatjuk meg a forgatókönyvet és egy egyszerű szerkesztőprogram segítségével a vágás is a kedvünk szerint történik. A készlet egyébként 400 darabos, és körülbelül háromnegyed óráig tart összeállítani.

A kész díszlet egy földrengés sújtotta utcát ábrázol, és olyan „különleges hatások" is vannak benne, mint például a felpúposodott úttest, a leomlott toronyház vagy egy hatalmas dinoszaurusz. A díszletek mozgatása kis csúszkák és egyéb elmés szerkezetek segítségével történik.

A szoftvert még gyerekek is könnyedén használhatják, de aki igazán beleássa magát, az mások által is nézhető filmet készíthet. Rögzíthetünk mozgó- és állóképeket egyaránt – az utóbbiaknál minden képkockát külön kell felvenni. Ha akarjuk, a nagyobb hatás kedvéért a karaktereket akár morfolhatjuk is egymásba, a kész művet pedig még feliratozni is lehet. A hanghatásokról beépített effektek (kerékcsikorgás, ordítás stb.) gondoskodnak, de igény szerint új hangokat is rögzíthetünk.

A MovieMaker Set túl drága játékszer ahhoz, hogy megvegyük magunknak, a gyerekek viszont valószínűleg nem élveznék annyira. A megoldás: vegyük meg a gyereknek, aztán kérjük el tőle... PCF



Éppen egy szörnyen jó film készül...

**Lego & Steven Spielberg MovieMaker**
**Kb. 69 000 Ft**
Lego
www.lego.co.uk

**Pro és kontra**
- ✓ Halálí szórakozás
- ✓ Mókás speciális effektek
- ✓ Videovágó program
- ✗ Gyerekeknek való
- ✗ Drága

**Vélemény**
84%

# WinFast GeForce2 MX SH MAX

Le vagy égve, de mégis csak jó lenne egy korrekt 3D-s kártya? Mit szólnál egy GeForce 2 MX-hez?



Egyre több kártyára tesznek S-video kimenetet, hogy a képet monitor helyett akár TV-n megjeleníthessük.

HA ELTÖLTÖTTÉL MÁR LEGALÁBB egy-két percet az nVIDIA alapú grafikus kártyák összevetésével, talán te is egyetértesz velünk abban, hogy jelenleg túl sok változat kapható. A GeForce2 MX chipset megjelenésével viszont eltűnhetnek a boltokból a régebbi TNT2-k, TNT2 M64-ek és Vanták, de úgy, hogy az alacsony ár-elfogadható teljesítmény kettősből továbbra sem kell engednünk. Az MX nagy előrelépés a korábbi belépő szintű nVIDIA termékekhez képest: az új chipset tudása itt-ott (bump mapping, hardveres T&L stb.) már a GTS-ekét idézi. Az első MX alapú kártyát a Leadtek jelentette meg.

A WinFast GeForce2 MX SH Max (hhu...) 64 Mb SDRAM-mal és AGP4x kompatibilitással büszkélkedhet. A chip órajele 200 MHz, míg a memória 183 MHz-en dolgozik. A hűtőventilátor mérete alapján 10%-nyi overclockot biztosan ki lehet hozni belőle – erősebb ventilátorral vagy hűtőpasztával talán még többet is.

Az nVIDIA gyakran frissít drivert, de az MX-et csak a legújabb verziók támogatják (11-től felfelé), ezért kétszer is gondoljuk meg, milyen meghajtóprogramot telepítünk hozzá. Az általunk tesztelt kártyának az S-Video kimenet volt a különlegessége (a képét így akár tévén is élvezhetjük), no meg az, hogy három LED alapján némi hibakeresésre is lehetőséget ad.

**Ilyen termékekre mindig szükség lesz, de ez a teljesítmény még így is kevés.**

Az SH Max-ot 3D Mark 2001-gyel és Quake III-mal teszteltük egy PIII 500-as, 128 Mb RAM-mal szerelt DELL konfiguráción. Az eredmények nem voltak túl meggyőzőek. Az 1491 3D Mark-pontszám a mezőny aljára helyezi a kártyát, a Quake-ben mért 30 fps (1024x768, 32 bit) pedig sokkal kevesebb, mint amennyit egy ma kapható kártyától elvárna az ember.

Nem mindenki tud kiadni 150 ezer forintot félévente az aktuális csúcskártyáért, tehát ilyen termékekre mindig lesz kereslet, de úgy gondoljuk, ez a teljesítmény még ebben a kategóriában is kevés. Mi inkább valamelyik Kyro II alapú kártyát vennénk meg, amely kétszer nagyobb fps-ekre képes, így sokkal tovább „friss" maradhat a gépünkben. PCF

**WinFast GeForce2 MX SH MAX**
**Kb. 50 000 Ft**
SMC Direct
www.leadtek.com

**Pro és kontra**
- ✓ Alacsony ár
- ✓ Nagy tudású chipset
- ✓ S-video kimenet
- ✗ Alacsony teljesítmény
- ✗ Létezik jobb vételek is

**Vélemény**
65%

# Cordless Mouseman Optical

Ez lenne minden idők legjobb egere? Talán, de a görgőt azért még sokáig nem fogjuk feledni.

Arany-érem
PC Format
Június 2001

LÁTTUNK MÁR VEZETÉK NÉLKÜli és optikai egeret is, de ez az első olyan modell, amelyiknek sikerült egy termékben egyesítenie ezt a két nagyszerű fejlesztést. Sokan talán azt mondják: lehet egy egér bármilyen, attól még egér marad. Szent igaz, de ha szeretnénk besöpörni néhány elismerő pillantást a barátainktól, a Cordless Mouseman Optical tökéletesen megfelel a célnak.

Ha valaki nem tudná, az optikai egerek abban különböznek görgős kollégáiktól, hogy egy szenzor segítségével határozzák meg a helyzetüket. Mivel nincsenek mozgó alkatrészek, nincs, ami telemenjen trutyival, és – elméletileg – az egér pontossága is sokkal nagyobb. A gamerek ennek ellenére jobban szeretik csúcsminőségű görgős típusokat, amelyekhez spéci egérpadokat használnak.

A Cordless Mouseman Optical rádiójeleket bocsát ki magából. Ezeket egy USB-portra csatlakoztatott vevőberendezés fogja fel. Mivel rádióhullámokról van szó, nem szükséges, hogy az egér és a vevő „rálásson" egymásra: mindkettő bárhová tehető, így végre megszabadulhatunk az íróasztalunkat körbeszövő kábelrengetegtől. A megoldás hátránya az, hogy az egér természetesen elemmel működik, s emiatt valamelyest nehezebb.

A Mouseman Optical a tesztek során kitűnőre vizsgázott, de úgy éreztük, mintha egy kissé lassan reagálna. Játék közben viszont kiderült, hogy pontosan ugyanolyan jól – ha nem jobban – működik, mint bármilyen más USB-s optikai egér. A gamerek talán még külön örülnek is annak, hogy itt garantáltan nem akad meg a kábel, még a legkiélezettebb pillanatokban sem. Igazából csak az nem tetszett, hogy a Mouseman Optical a Logitech szerint csupán három hónapig bírja két elemmel.

Akkor tehát megszületett minden idők legjobb egere? De meg ám! Se görgő, se kábel: a Logitech terméke egyszerűen kihagyhatatlan. Legfeljebb arra kell vigyázni, nehogy deathmatch közben fogyjon ki az elem. PCF



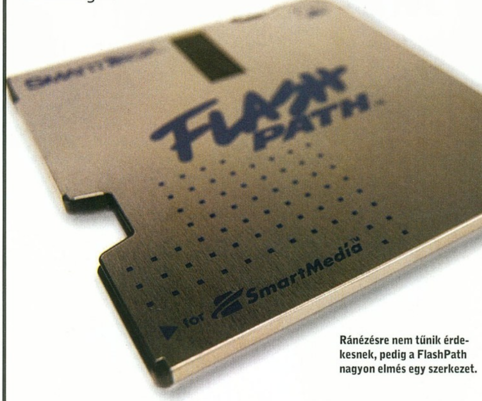

**Se görgő, se kábel: íme a világtörténelem első optikai, vezeték nélküli egere.**

**Cordless Mouseman Optical Kb. 23 000 Ft**
Media-Markt
www.mediamarkt.hu

| Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|
| ✓ Rádiós<br>✓ Optikai<br>✓ Jól néz ki<br>✗ Drága<br>✗ Hamar kifogy az elem | 90% |

# FlashPath SmartMedia

A FlashPath-szal kitágíthatjuk a SmartMedia kártyáink lehetőségeit.




**Ránézésre nem tűnik érdekesnek, pedig a FlashPath nagyon elmés egy szerkezet.**

A DIGITÁLIS FÉNYKÉPEZŐGÉPEK CSOdálatos kis szerkentyűk, de vannak hátrányaik is. Az egyik az, hogy ha ugyanúgy akarjuk használni őket, mint egy hagyományos kamerát, jó néhány memóriakártyát kell magunknál tartanunk. Akár SmartMedia-, akár CompactFlash kártyákat használ a gépünk, ha jó minőségű képeket akarunk készíteni, hamar kifogyhatunk a tárterületből.

A FlashPath SmartMedia kártyával a képek áttöltésének folyamatát gyorsíthatjuk fel. Ez a helyes kis szerkezet mindenféle SmartMedia kártyával kompatibilis, és segítségével egy 3,5 colos floppymeghajtó révén bármilyen gépen elérhetjük a memóriakártyán tárolt adatokat. A SmartMedia kártyát csak be kell tenni a FlashPath-ba, a FlashPath-et pedig a gépbe, és máris áttölthetjük a gépünkre a felvételeket. Hogy miért jó ez? Mert máskülönben ki kell kapcsolni a fényképezőgépet, ki kell venni belőle a memóriakártyát, beletenni egy másikat, majd a kivett kártyán lévő adatokat át kell tölteni a gépre. Lehet, hogy ez elsőre nem hangzik bonyolultnak, de aki gyakran csinálja, az hamar belefárad.

A FlashPath másik nagy előnye, hogy nem kell telepíteni: igazából egy 3,5 colos lemezről van szó, amit ennek megfelelően kell és lehet használni. A képek áttöltése egyszerű másolássá válik, így végleg elfelejthetjük a fényképezőgéphez mellékelt segédprogramot.

**A FlashPath akkor is jól jön, ha nincs digitális kameránk vagy egyéb, SmartMedia kártyát használó perifériánk.**

A szerkezet akkor is jól jön, ha éppen nincs digitális kameránk vagy egyéb, SmartMedia kártyát használó perifériánk, viszont nagy hasznát vennénk egy 8 vagy 16 Mb-os floppylemeznek. A SmartMedia ráadásul sebes egy jószág: sokkal gyorsabb, mint egy Zip lemez vagy egy CD-író. Persze ha csupán floppyként használjuk, ennyi pénzt talán felesleges kiadni érte, ráadásul a tisztán tartására is nagyobb gondot kell fordítani, mint a floppylemezek esetében. Ha viszont olyan kütyüvel rendelkezünk, amelyben cserélgetni kell a SmartMedia kártyákat, a FlashPath-szal rengeteg idő takarítunk meg. PCF

**FlashPath SmartMedia Kb. 23 000 Ft**
SmartDisk
www.smartdisk.co.uk

| Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|
| ✓ Gyors<br>✓ Egyszerűen használható<br>✓ Nem kell telepíteni<br>✓ Bármi rámásolható<br>✗ Egy kártya kevés | 84% |

# Sitecom Multiplayer Gamers Networking Kit

Több PC tulajdonosa vagy? Kösd össze őket, és tudd meg, milyen érzés egyszámjegyű ping mellett Quake-ezni.

A LEGTÖBB PC-TULAJDONOS ÚGY gondolja, hogy két PC összekötése az okkult tudományok tárgykörébe tartozik. Az is, de csak ha még mindig Windows 3.1-et használ az ember. Windows 98-cal, ME-vel, 2000-rel vagy XP-vel gyerekjáték az egész. Az otthoni hálózatnak számos előnye van, ez a készlet azonban kimondottan a játékosok kedvét igyekszik keresni.

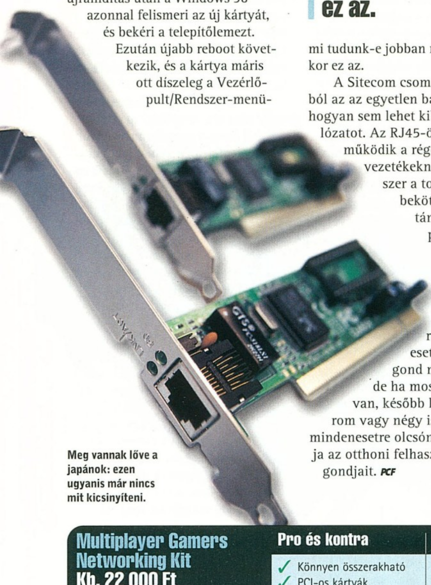
A dobozban két hálózati kártya és nyolc méter kábel található. A „hálókártyák" PCI-os modellek, és a legfeltűnőbb tulajdonságuk az, hogy kissé hiányosnak tűnnek: mintha valaki kispórolta volna belőlük az áramköri lap legnagyobb részét, és csak egy chipet, továbbá néhány ellenállást hagyott meg rajtuk.

A telepítés nem okoz gondot: újraindítás után a Windows 98 azonnal felismeri az új kártyát, és bekéri a telepítőlemezt. Ezután újabb reboot következik, és a kártya máris ott díszeleg a Vezérlőpult/Rendszer-menüben felsorolt perifériáknál. Ha valaki fájlokat akar megosztani a két összekötött gép között, annak a telepítési útmutató pontosan leírja, mit kell tennie.

A kártyák 10/100 Mb sebességűek, vagyis a teljesítményük nagyobb, mint a legtöbb olcsó hálókártyáé. Ez a sávszélesség játéktól függően 5 és 15 közötti pingértéket jelent. Ha tehát létezik mód arra, hogy kiderüljön, a haverunk vagy mi tudunk-e jobban railgunozni, akkor ez az.

**Ha létezik mód arra, hogy kiderüljön, a haverunk vagy mi tudunk-e jobban railgunozni, akkor ez az.**

A Sitecom csomagjával igazából az az egyetlen bajunk, hogy sehogyan sem lehet kibővíteni a hálózatot. Az RJ45-ös kábelnél nem működik a régebbi koaxiális vezetékeknél ismert módszer a további gépek bekötésére, így aztán ha újabb gépet akarunk hozzáadni az otthoni LAN-hoz, vennünk kell egy routert. Két gép esetén persze ez a gond nem merül fel, de ha most két gépünk van, később lehet akár három vagy négy is. Ez a készlet mindenesetre olcsón és jól megoldja az otthoni felhasználók játékgondjait. PCF



**Meg vannak lőve a japánok: ezen ugyanis már nincs mit kicsinyíteni.**

**Multiplayer Gamers Networking Kit**
**Kb. 22 000 Ft**
Sitecom
www.sitecom.com

**Pro és kontra**
✓ Könnyen összerakható
✓ PCI-os kártyák
✓ Alacsony ping
✓ Kedvező ár
✗ Nem bővíthető

**Vélemény**
68%

# Mustek gSm@rt 300

A PC-s perifériák egyre kisebbek és egyre jobbak lesznek. Sajnos azonban vannak kivételek.




**A gSm@rttal sosem fogunk címlapfotót készíteni, sőt egyáltalán nem fogunk vele bekerülni az újságba. Kivéve most.**

ÁLLÍTÓLAG NINCS MÁR MESSZE AZ idő, amikor mindenki megengedhet magának egy digitális fényképezőgépet. Negyvenezer forint alatti árával a gSm@rt 300 már elérhető közelségbe hozta ezt a várva várt napot. A Mustek terméke nem más, mint az eldobható fényképezőgép digitális megfelelője. Olyan egyszerű, hogy egyszerűbb már nem is lehet: nincs rajta se LCD, se zoom, se memóriaslot. A képeket egy beépített 4 Mb-os Flash memóriamodulon tudjuk csak tárolni, ami faramuci egy megoldás: ha már a Mustek a Flash mellett döntött, egy slotot már igazán hasíthatott volna hozzá. A gSm@rt 640x480-as felbontása nem fog belőlünk egy csapásra Toscanit csinálni, de annak legalább örülhetünk, hogy ekkora felbontásban 60 képet tudunk elmenteni a memóriába (320x240-es felbontással 120-at).

Ne kerteljünk, mondjuk ki őszintén: a képminőség nagyon gyenge, főleg a belső felvételek sikerültek gyatrára. Ha például egy fal sárga, az egész felvétel vizeletszínű lesz. Persze ha csak az a lényeg, hogy a minőségtől függetlenül megörökítsünk valamit, a gSm@rt akár még megfelelő is lehet. A kezelőszervek egyértelműek, a felvételek hamar elkészülnek, az áttöltés gyorsan megy az USB-n keresztül, a külső felvételek pedig (jó idő esetén) könnyedén felhozhatók olyan szintre, hogy a weboldalunk látogatói vagy a nagyi ne vegyenek észre semmit.



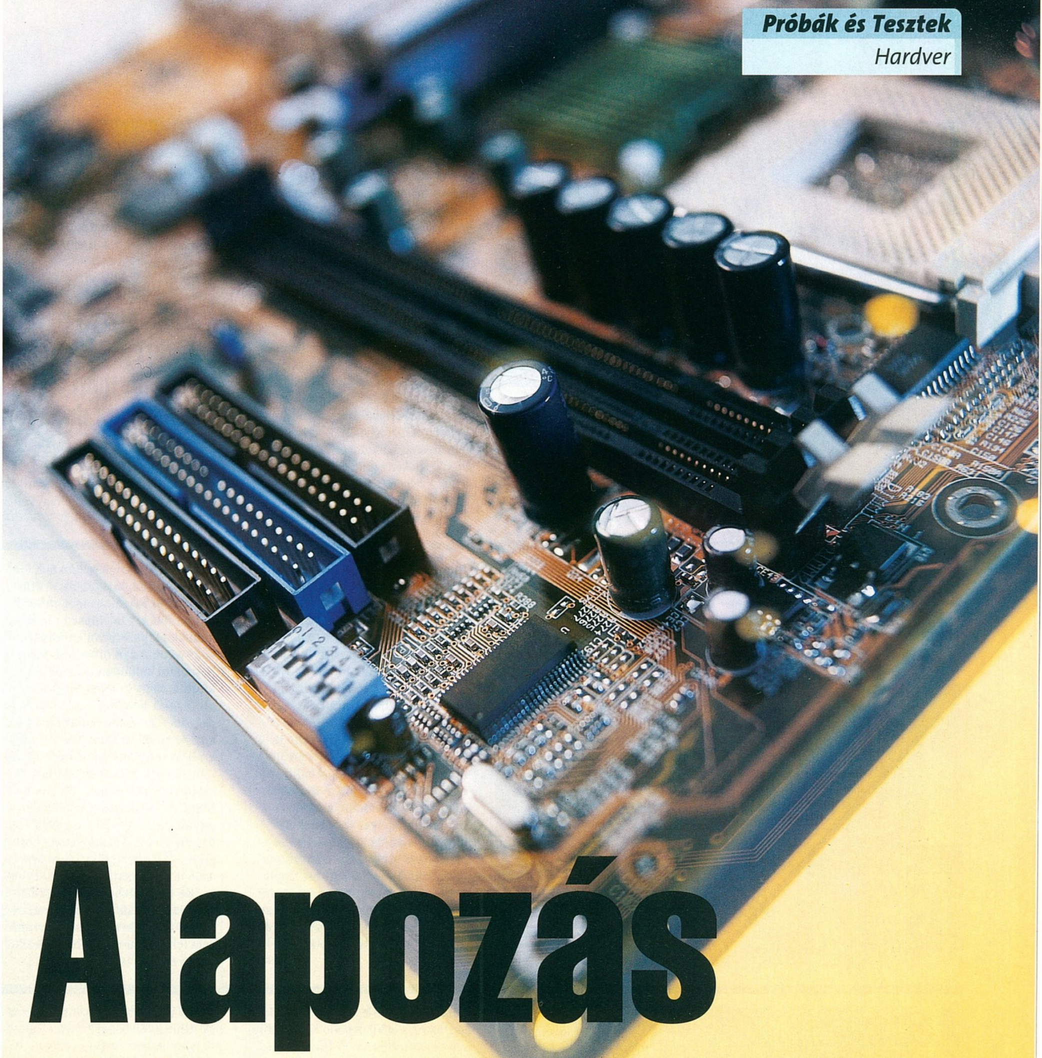
**A szélhámosok ilyen képeket használnak a szellemek létezésének igazolására.**

A dokumentáció viszont borzalmas. A mellékelt egyetlen A4-es lapon csak az van rajta, hol találhatók az egyes gombok, a meghajtóprogram telepítéséről vagy a képek áttöltésének mikéntjéről viszont nem kapunk részletes információt. Jobb híján csak annyit tehetünk, hogy betesszük a CD-t és várjuk, mi történik. A dobozon egyébként az szerepel, hogy a gSm@rt webkameraként is használható, de hogy miként, azt megint csak magunknak kell kitalálni. Akárhogy is van, 90x65x32 mm-es méretével a Mustek digitális fényképezőgépét legalább bárhová magunkkal vihetjük anélkül, hogy egy súlyos kolonc lógna állandóan a nyakunkban. PCF

**Mustek gSm@rt 300**
**Kb. 38 000 Ft**
Mustek
www.mustek-europe.com

**Pro és kontra**
✓ Nagyon olcsó
✓ Gyors és egyszerű
✗ Rossz képminőség
✗ Kevés funkció
✗ Hiányos leírás

**Vélemény**
55%



Fotó: Philip Sowels

# Alapozás

Szeretnéd kicsit felgyorsítani a PC-det egy processzor- és alaplapcserével? A **PC Format** szerint a következő három variációt érdemes számításba venned.

Veszel egy 1960-as használt bogárhátút, a motorhoz hozzáizzítasz egy turbófelöltőt, a karosszériát telepakolod spoilerekkel, felrakod a kapható legvastagabb kerekeket, és már kész is a sportkocsid, amivel porrá fogod alázni a Ferrari tulajdonosokat, igaz? Á, egy fenét. Egyetlen épeszű ember nem csinálna ilyet az autójával, de szinte mindannyian hasonlóan viselkedünk, mikor a PC-nk fejlesztésére kerül a sor. Megvesszük a legújabb grafikus- és hangkártyákat, tonnányi memóriát belepakolunk, és irgalmatlan méretű merevlemezt szerzel, hogy a Windows jól érezze magát... és ekkor ér a csalódás, hiszen a *Quake III* még jobban szaggat, mint annak előtte.

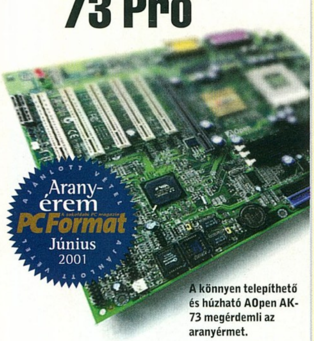
PC-d fejlesztése szempontjából valóban fontosak az alkatrészek, ám a legfontosabb mégis az alaplap. Az alaplap és a processzor a PC-d lelke, és ha ezek nincsenek a csúcson, hiába hordtad össze azt a sok hardvert, nem hozhatod ki belőlük a maximumot.

Az alaplapoknak alapvetően két fajtája van: egyik az Intel chipsetekhez mint a Celeron és a Pentium III, a másik pedig az AMD Athlon és Duronokhoz. Mielőtt nekiállnál vadul fejleszteni, érdemes eldönteni, hogy melyik utat választod. Az AMD nagyon népszerű és jó teljesítményt nyújt, tehát nem fogsz csalódni benne; emellett sokkal olcsóbb, mint az Intel. Vásárlás közben tartsd észben, hogy az egyik fajta alaplap nem működik igazán együtt a másik processzorral.

**A sebesség hiánya PC-d szívében azt eredményezi, hogy az egyéb hardvereidet sem használhatod ki teljesen.**

Sok tényezőn múlik a döntés; az összes modern alaplapon már megtalálható az UltraDMA66-os gyors meghajtók támogatása, és néhányat már az új UltraDMA100-as szabvánnyal szerelnek föl. Arról is bizonyosodj meg, hogy elég PCI slotot tartalmaz-e ahhoz, hogy elférjen benne az összes kártyád, valamint, hogy beépített grafikus ill. hangkártyára vágysz. A következő oldalakon olvasható szemlében minden szempontot figyelembe veszünk. ▶

# AOpen AK-73 Pro




A könnyen telepíthető és húzható AOpen AK-73 megérdemli az aranyérmet.

## Telepítés

Az AOpen alaplap installálása gyerekjáték. Csak rakd bele a processzort, dugd össze az egyértelműen feliratozott vezetékeket, és már kész is. Indításkor az alaplap érzékeli a CPU alapfeszültségét és busz-sebességét, és automatikusan elintézi a beállításokat – nem kell a jumperekkel kínlódnod. Ha esetleg még bátrabb vagy, egy pár dologgal eljátszadozhatsz a BIOS-ban. Hardverellenőrző és a rendszer finomhangolására használható opciókat egyaránt találhatsz itt. Az alaplap figyeli a processzor órajelét, feszültségét és hőmérsékletét, emellett a rendszerhőmérsékletről és a CPU-hűtő fordulatszámáról is itt kaphatsz adatokat. Az alaplap egyből leállítja a rendszert, ha valami túlmelegszik vagy a ventilátor leáll.

## Jellemzők

Az AK-73-as processzor a szokásos, Athlon alaplapokra jellemző tulajdonságokkal rendelkezik. Az öt PCI slot mellé még három DIMM is tartozik, amely egyaránt kezeli a PC100-as és a PC133-as memóriát. Láthatunk még két külön USB port csatlakozót, és a szokásos 4X-es AGP slot is ott van a videokártyának. Tartalmaz még egy AC97-es beépített hangrendszert, és egy AMR slotot a kombinált modem- és hangkártyáknak. Egyéb felhasználó-barát funkciók is helyet kaptak az előbbiek mellett. Míg hardverhiba esetén a legtöbb alaplap úgy csipog, mint valami szétcsúszott R2D2, az AK73 Doctor Voice rendszerének köszönhetően a PC Speakeren keresztül hallhatjuk az ízes angol nyelven előadott problémaleírást. Csak próbáld meg processzor nélkül bekapcsolni, és rájössz, miről beszélünk.

## Teljesítmény

Az AK-73 az egyik leggyorsabb Athlon és Duron alaplap, amihez valaha szerencsénk volt. Az UltraDMA66 és 100 IDE vezérlő a legújabb meghajtókat villámsebes-

> **Még egyetlen alaplap sem nyűgözött le annyira minket, mint ez a csinos kis darab.**

séggel futtatja, és egy jó 4X-es AGP videokártyával, valamint PC133-as memóriákkal felfegyverkezve könnyedén hasít.

# ABIT VH6



Olcsó, de az átlagos teljesítmény láttán ez nem meglepő.

Ez az alaplap a többi, itt is megvizsgált rokon BIOS-beállítási módszerét használja, amelyet ebben az esetben CPU Soft Menunek neveztek el. Az Athlon lapoktól eltérően a VH-6 nem végzi el helyetted az installálás egyes

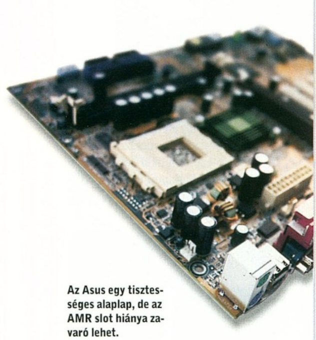
> **A VH6-nak van néhány kellemes tulajdonsága, és alapjában véve elég jól teljesít.**

lépéseit, néhány dologra neked kell rájönnöd. Nincs lehetőség emellett a processzor konfigurálására jumperekkel vagy DIP kapcsolókkal.

Az ABIT VH6 egy ATX-es alaplap, amely támogatja az Intel Pentium III és a Celeron processzorok FP-PGA és PPGA konfigurációit. Az alaplap lelke a Via Apollo Pro 133A chipset, amely a 66-os, 100-as és 133-as se bességeket támogatja. A bővítési lehetőségek nagyon kedvezőek, hi szen öt PCI, három DIMM, egy 4X AGP slot, egy AMR slot és – nem vicc! – egy ISA(!) csatoló található benne. Annak ellenére, hogy a Microsoft megpróbálja a technikát eltávolítani gyökereitől, jó látni, hogy vannak még olyan hardverek, melyek megőrzik a hagyományokat. Található rajta emellett még egy szinte követelményszámba menő AC97-es hangrendszer, és, akárcsak az összes itt szereplő vetélytársa, a VH6 egyszerre legfeljebb négy USB-portot támogat (bár ehhez már extra kábelre lesz szükséged).

Ha már sikeresen összeraktad, felinstalláltad, miegymás, a VH6 ugyanolyan stabil és megbízható, mint a többi, Via chipsetet használó alaplap. A technikai tanácsadás weboldalán olvasható felhasználói kommentárokból kitűnik, hogy kompatibilitási problémák lehetnek az Aureal chipsetet használó hangkártyákkal, de mivel nekünk ilyen nincs, erről nem nyilatkozhatunk.
A rendszersebesség sokkal lassabb, mint az általunk használt MSI Celeron alaplapoknál, még ugyanazzal a processzorral és driverekkel is. Láttunk ebben az árkategóriában gyorsabb és lassabb alaplapokat egyaránt; a VH6 ezek között körülbelül félúton helyezkedik el. Egyébiránt a teljesítményére egy rossz szavunk sem lehet. Van nála jobb, de sokkal gyengébb is.

# Asus A7V-E



Az Asus egy tisztességes alaplap, de az AMR slot hiánya zavaró lehet.

Az A7V-E-t a neked tetsző módon állíthatod be – tartalmazza a hagyományos jumperelési lehetőségeket, de akár szoftveresen is kísérletezhetsz vele az Asus saját JumperFree rendszerének köszönhetően. A jumper módban a SÍP kapcsolókkal közvetlenül állíthatod a CPU frekvenciát és a szorzót.
A JumperFree alapértelmezésben aktív, és ennek köszönhetően pont olyan könnyen telepíthető az alaplap, mint az AOpen; csak annyi a dolgod, hogy berakod a processzort, a memóriát, és már mehet is. Ahogy az a modern alaplapoktól elvárható, megtalálhatjuk a szokásos rendszerfigyelő eszközöket is, mint például a CPU hőmérséklet, sőt, még egy szoftvert is kapunk, amellyel Windows alatt vizsgálhatjuk meg. Másik érdekesség, hogy amíg gépünk Standby módban szunyókál, lekapcsolhatjuk a ventilátort.

Mint ahogyan a legtöbb Athlon alaplap, az Asis is Via Apollo KT133 chipsetet használ, és hat PCI slot közül válogathatsz. Sajnos ez csak két DIMM slotnak (100 vagy 133 MHz) hagyott helyet, ami kevesebb, mint az

> **Összegezve mindent nem rossz alaplap ez, de ebben a hónapban találtunk egy jobbat is.**

előbbi két alaplap esetében. A grafikai támogatást egy 4X-es AGP port személyében kapod meg, ami nem túl meglepő, de nincs AMR slot, és az AC97 hangrendszer is csak a speciális modelleken található meg.

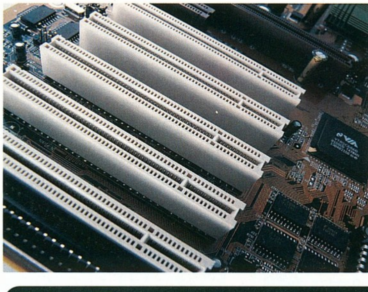
Az A7V-E nem kispályás a Duron és Athlon rendszerek futtatásában, de azért az AOpen AK-73 Pro teljesítményét még így sem éri el. Bár a két alaplap rendszerleírása nagyon hasonló, az Asus mégsem tudja lehagyni az AOpen-t – persze így is nagyon szimpatikus egy jószág. Az alaplap támogatja az UltraDMA66- és 100-as meghajtókat, és a hozzá kapható tápkábellel kicsit lassabb teljesítményt nyújtott, mint az AOpen – pedig ugyanazt a Samsung UDMA-100-as meghajtót használtuk Masternek, a Slave pedig mindkét esetben a Maxtor UDMA-66 volt. Ne értsétek félre, a teljesítménye ennek sem volt azért annyira rossz, csak a versenytárs még nála is erősebbnek bizonyult. Bármelyiket vásárold is meg rosszul biztosan nem jársz.

## Órajel-húzás

Régebben a processzor- és alaplapgyártók egyaránt próbálták megakadályozni vagy legalábbis megnehezíteni az órajel átállítását, de mostanában ez változni látszik. A kezdők számára még egy fejezet is íródott a kézikönyvben arról, hogyan próbálhatják meg a teljesítményt a végleteikig fokozni. A DIP kapcsolók segítségével a szorzót közvetlenül változtathatod, és a feszültségmódosítás a BIOS-ból lehetséges. A megfelelő hűtéssel és okos beállításokkal még a gyengébb teljesítményű AMD procik sebessége is drasztikusan növelhető a legtöbb alaplap esetében; a felmérések pedig azt bizonyítják, hogy ezen a téren is az AK-73 a kedvenc. Olvasd el a tájékoztatót és fokozd a teljesítményed!

## Összegzés

Láttunk már egypár Athlon alaplapot életünkben, de egyik sem nyűgözött le még annyira, mint ez a kis szépség. Az AOpen komoly munkát fektetett a fejlesztésébe, és ez meg is látszik rajta. A 24 karátos aranyból készült heatsink -től a részletes kézikönyvig minden egyes jellemzőjén érződik a kivételes minőség. Egy kis extra hűtéssel valamint okos beállításokkal az AK-73 mesés eredményeket mutat a processzor-órajelek kezelésében, és egy Duron 600-at messze a megadott érték fölé tudtuk húzni a teljesítményt. Az AK-73 Pro kétségkívül egyértelmű győztes. Reméljük, a vásárlók körében is nagy sikert arat majd. Ha Duronhoz vagy Athlonhoz keresel alaplapot, ne habozz - itt a lehetőség.



Az az öt PCI slot elég lesz egy ideig...

**AOpen AK-73 Pro**
**Kb. 45 000 Ft**
AOpen
www.aopen.com.tw

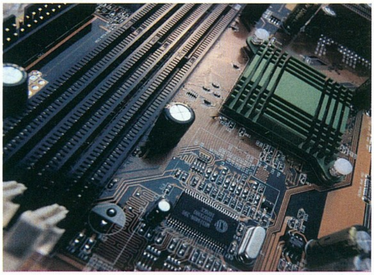
**Pro és kontra**
- ✓ Könnyű telepíteni
- ✓ Nagyon gyors
- ✓ Az órajel-húzók álma
- ✓ Igényes kézikönyv
- ✗ Kicsit drágább, mint a többi

**Vélemény**
**91%**

---

Sajnos a VH6 meglehetősen rosszul reagál az órajellel való macerálásra - legalábbis a másik két itt tesztelt AMD-vel és egyéb Pentium alaplapokkal való összehasonlításban. A jumperek hiánya már megnehezíti a dolgot, és, csak hogy az egész még szebb legyen, nincsen FBS beállítás 83 és 100 MHz között. A feszültséget se nagyon lehet 1,7 fölé húzni. Ami viszont kellemes újdonság, hogy le lehet lassítani a memória sebességét - a legtöbb 133 MHz-es memória nem képes az elfüstölés komolyabb veszélye nélkül kezelni a 150 MHz-et. Ennek ellenére ha húzni akarod a processzort, ezt az alaplapot nem ajánljuk - ha szeretnél többet kihozni az olcsóbb Celeronokból, jobb lehetőségeid is akadnak. Ebben a kategóriában is csak átlagosat tud nyújtani.

A VH6 kétségtelenül rendelkezik kellemes tulajdonságokkal, mint például a RAM készenléti módba állítása, és a régi ISA slot beépítése, mely utóbbit sokan még használjuk. Nagy általánosságban a VHg jól teljesít, az UDMA66 és 100-as meghajtók elérték az itt tesztelt AOpen-en kicsikart értékeket. Sajnos a telepítése nem valami könnyű, és az alaplap nem volt hajlandó befogadni azt a régi 366-os Celeront, ami valamilyen rejtélyes okból itt hányódott az irodában. A kézikönyv a kőkemény szakmai zsargon és a képernyőfotókkal telezsúfolt szoftverinstallációs útmutatók furcsa keveréke, de szükség esetén megteszi. Annyit elmondhatunk, hogy a Celeronhoz és a Pentium III-hoz sokkal jobb alaplapot is kaphatsz.



A slotok száma még a legelszántabbaknak is elég lesz - és még egy ISA-s is van!

**ABIT VH6**
**Kb. 35 000 Ft**
ABIT
www.abit.com.tw

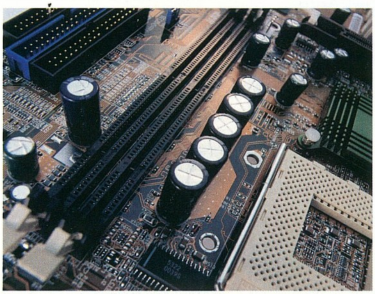
**Pro és kontra**
- ✓ Három DIMM slot
- ✓ Régi ISA slot
- ✓ RAM sebességcsökkentés
- ✗ Nem húzható jól
- ✗ Átlagos teljesítmény

**Vélemény**
**68%**

---

Az alaplap régebbi verziója nem támogatta a DIP kapcsolókkal történő CPU sebességmódosítást, de szerencsére a legújabb kiadásra megjött az Asus esze, olyan hatékonnyá téve ezt a jellemzőt, mint az AOpen AK-73 esetében. Legalábbis elméletileg. A CPU sebességet az FBS sebesség és a szorzó, ööö, szorzataként kapjuk meg, így egy 100 MHz-es beállítás 7-es szorzóval 700 MHz-re gyorsítaná Duronunkat. (ami nem is annyira meglepő). Nyolcas szorzóval ez az érték már 800 MHz, ami igen szép teljesítmény, csak egy a bökkenő: a rendszer így közel nem olyan stabil, mint az AOpen-nel. Ha azonban óvatosan, kis lépésekben növeljük a sebességet, nem lehet gond még a megbízhatósággal sem - feltéve, ha a processzorod húzható, ugyebár... Az AOpen itt is előtte jár, főként a stabilitásban.

Az A7V egy okos kis ATX-es alaplap, de sajnos nem képes kihozni magából azt a pluszt, ami miatt az AOpen nagy kedvencünkké vált. A dokumentáció száraz és a fordítás néhol igen gyatra, és jópárszor végig kellett rágni magunkat rajta, hogy nyugodtan nekiállhassunk a processzorsebességgel bajlódni - és egy pár alaplappal azért már találkoztunk... Az AC97 hiánya nem zavart minket, hiszen jobb szeretünk valami tisztességes kártyát bepakolni erre a célra, de az, hogy nincs AMR slot sem, már kicsit kellemetlenebb volt - ez főleg akkor hátrány, ha mostanában szeretnél olcsóbb modemet venni. Összegezve mindent, nem rossz alaplap ez, és imádjuk a hat PCI slotot, de ebben a hónapban találtunk egy jobbat is. Tudjátok, az AOpent!



A két DIMM slot miatt az alaplap nem nyújtja a másik kettő bővítési lehetőségeit.

**Asus A7V-E**
**Kb. 38 000 Ft**
Asustek
www.ausus.com.tw

**Pro és kontra**
- ✓ Könnyű telepíteni
- ✓ Hat PCI slot
- ✓ Könnyű húzni
- ✗ Csak két DIMM slot
- ✗ Nincs AMR és hang

**Vélemény**
**80%**

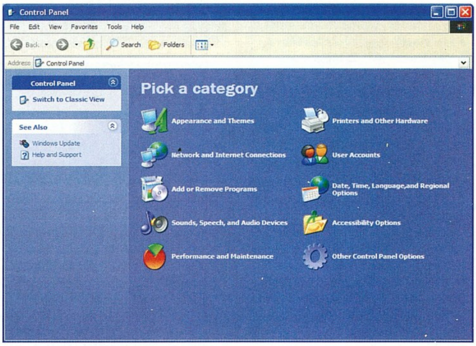
# Windows XP BÉTA TESZT

A Microsoft merész kijelentéseket tesz az új OS-ével kapcsolatban. Úgy gondoltuk, ideje megnézni, igazak-e a hírek.

A Windows-felhasználók jelentős változásoknak lehettek tanúi az elmúlt egymásfél évtizedben. Voltak közben valódi mérföldkövek (pl. a váltás Windows 3.1-ről Windows 95-re), jó néhány hepehupás szakasz (NT-s szervizcsomagok, amelyek pont az ellenkezőjét csinálták) és néhány felesleges kitérő is (valaki legyen olyan szíves, magyarázza el, pontosan mi értelme volt a Windows ME-nek). Most, az új évezred beköszöntével a nagy kérdés megint az, hogy mi újat tartogat számunkra a Microsoft.

Az XP a legjelentősebb upgrade azóta, hogy a Microsoft grafikus felületet húzott a DOS-ra, és elnevezte Windows 1.0-nak. Az XP második bétaverzióját már jó ideje használjuk ahhoz, hogy örömmel jelenthessük: az új Microsoft OS valószínűleg megelégedettséggel fogja eltölteni a felhasználókat – jól néz ki, egyszerűen kezelhető és meglepően sok újdonság van benne.

**Az XP új szolgáltatásait látva felmerül a gyanú, hogy a Microsoft végre odafigyelt a felhasználók igényeire.**




Az új Vezérlőpult jóval kevésbé ijesztő, mint az a szemétdomb, amellyel a Windows 98 használóinak szembesülnie kellett.

## Fagyás és kék halál

Mindegyik Windows OS örökölt valamit az elődjétől. Ezt a sort az XP is folytatja, mivel a Windows 2000 alapjaira épül. De miközben ez utóbbi operációs rendszer az üzleti felhasználók számára íródott (pontosabban olyanok számára, akik nem engedhették meg maguknak a sűrű lefagyásokat), addig az XP mindenkit célközönségnek tekint: az otthoni és az üzleti felhasználókat ugyanúgy, mint a közöttük lévőket.

Egyszóval, kedves Windows 95-, 98- és ME-felhasználók, készüljetek fel valami megdöbbentőre: az XP-t nemigen sikerül majd lefagyasztani. A Windows 2000-hez hasonlóan az XP is sziklaszilárd, olyannyira, hogy a tesztgépünk két hétig ment vele folyamatosan, mindenféle probléma nélkül. Az alkalmazások gyakran elfeledkeznek magukról, és bemondják az unalmast. Ezt a szokásukat az XP-ben is tovább folytatják, itt viszont fagyás esetén egyszerűen lezárhatjuk őket.

A biztonságot számos új funkció is erősíti. Ezek közé tartozik a System Restore (rendszerösszeomlás esetén helyreállítja a teljes OS-t), a Driver Rollback (visszaállítja a régi drivert, ha az új hibásnak bizonyul) és a Compatibility Mode (elhiteti a régi alkalmazásokkal, hogy Windows 95-öt, 98-at, ME-t vagy 2000-et futtatnak). Úgy tűnik, végre a Microsoft is elismerte, hogy ami elromolhat, az el is romlik.

## Easy PC

Az XP-be bekerült egy automatikus frissítési funkció, amely lehetőséget ad a felhasználóknak arra, hogy a frissítéseket közvetlenül a Microsoft oldaláról tölthessék le és telepíthessék. Beállíthatjuk, hogy az update-ek adott időpontban vagy a megjelenésüket követően azonnal töltődjenek-e le.

Szinte az összes beépített segédprogramot átírták vagy feljavították: még a számológépet is, ami pedig kb. 1906 óta úgy nézett ki, ahogy. Ehhez jön még hozzá a varázslók teljes átalakítása és kibővítése.

A korábbi operációs rendszerekkel ellentétben az XP az összes PC-felhasználónak tetszeni akar, a kezdőktől a power userekig. Ebből a célból a Microsoft újragondolta, hogy mekkora beleszólási lehetőséget kívánnak a különböző felhasználók. A Vezérlőpult például először csak a kezdők által leggyakrabban használt opciókat jeleníti meg, mint amilyen a Képernyő és a Nyomtatók. Természetesen a bonyolultabb beállítások is ott vannak, csak külön kérés nélkül nem jönnek elő.

## Anyu és apu

Az XP néhány új szolgáltatását látva felmerül a gyanú, hogy a Microsoft végre odafigyelt a felhasználók igényeire. A ki- és bejelentkezés felgyorsítása például a családok életét könnyíti meg. Az adminisztrátor (apu) accountokat alakíthat ki a többiek számára. Ez még nem lenne olyan különleges, az viszont már annál inkább, hogy ha anyu ki akar nyomtatni egy levelet, miközben a fia éppen a házi feladatát készíti, a srác az alkalmazások lezárása nélkül




## Külsőség

A Tálca és a Start-menü a Windows 95 óta szinte semmit sem változott, az XP-ben viszont forradalmi átalakulásnak leszünk tanúi. A hangsúly a használhatóságon van, ám ha valakit zavar a sok újdonság, egyetlen gombnyomással visszatérhet a régi felülethez.

A legnagyobb változás az, hogy a korábban az Asztalon lévő elemek a megnagyobbított Start-menübe kerültek. Ha tehát például a Dokumentumok-könyvtárat keressük, mostantól nem a desktopon kattintunk az ikonjára, hanem a Start-menüből fogjuk kiválasztani. A leggyakrabban használt alkalmazások külön oszlopba kerülnek – valahogy úgy, ahogy a W98 és a W2K is kivonja őket a látókörünkből.

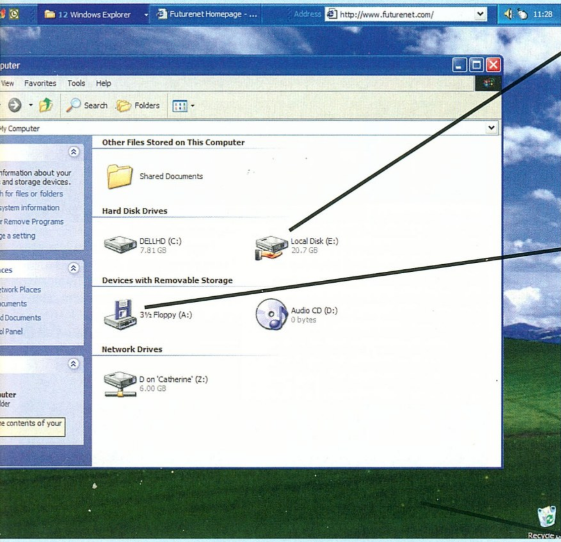



Már a bejelentkező képernyő is ízelítőt ad abból a sok újdonságból, ami beljebb vár minket.




Az XP Helpje automatikusan frissül az interneten keresztül, így mindig a legújabb információkat tartalmazza.

## Fel vagy dobva?




Az ikonokat már nemcsak név és dátum, hanem csoport szerint is sorba lehet rendezni: pl. „cserélhető lemezes meghajtók”.

Az XP-ben minden ikont átterveztek, hogy könnyebben fel lehessen ismerni őket. Az új ábrák nagyobb méretben is jobban mutatnak.

Az új, Luna néven emlegetett interfész ugyanolyan szagos és színes, mint az XP egésze, de ha nem tetszik, ki lehet kapcsolni.

is kiléphet. Amikor anyu végzett, és a srác ismét bejelentkezik, a programjai pontosan ott folytatják, ahol hagyta őket. Erre az egy szolgáltatásra már önmagában érdemes lenne reklámkampányt alapozni.

Az új alkalmazások telepítése mindig is veszélyes üzemnek számított, de az új autoplay funkció itt is rendet teremt. Amikor csatlakoztatunk egy új perifériát, mondjuk egy Zip-meghajtót, egy digitális fényképezőgépet vagy egy nyomtatót, az XP felismeri és újraindítás nélkül telepíti a szükséges drivereket. A tesztgépünkön az operációs rendszer azonnal rájött, hogy menet közben bedugtunk egy Lexmark nyomtatót, majd reboot nélkül feltette a megfelelő programokat.

Sok felhasználó tart azoktól a gondoktól, amelyeket az OS upgradeje okozhat. Az XP ezen is segíteni próbál: az operációs rendszer váltásának minden lépését külön varázsló segíti. Miután az XP rendben felkúszott gépünkre, egy jól összerakott útmutatóból nemcsak az XP-ről, de a számítógép kezeléséről is sokat megtudhat az, aki igényli.



Ha az új Start-menü zavar valakit, jobb egérgombbal kattintva és a Tulajdonságokat választva visszaállíthatja a régit.

### Látja? Nem látja? Na látja!

A Beta 2 új szolgáltatásai közül jó néhánnyal kapcsolatban éreztük azt, milyen kézenfekvő hiányosságokat pótolt be velük a Microsoft. Mostantól például „húzd-és-ejtsd” módszerrel másolhatunk fájlokat a CD-írónkra. A szoftveróriás azt is hajlandó volt észrevenni, hogy a folyamatosan on-line lévő gépek könnyű prédái a hackereknek, gyakran éppen a Microsoft hanyagságának köszönhetően. Az XP már tűzfalat is tartalmaz, amely a dialupos és a széles sávú eléréssel rendelkező felhasználókat is megvédi a rossz szándékú betolakodóktól.

Az XP újdonságainak egy része a laptopos felhasználók kegyeit keresi. Ha például a hordozható gépünket az otthoni LAN-ból az irodai LAN-ra kötjük, mostantól használhatjuk az új Multiple Network Connectivity szolgáltatást. Ennek segítségével ugyanazon a gépen két különböző rendszerbeállítás is lehet, amelyek automatikusan betöltődnek, ha szükség van rájuk.

A Microsoft megszámlálhatatlan új funkciót épített az XP-be. A ME (Windows 98 + egy ostoba mozgóképszerkesztő program) és a Windows 2000 (NT + a Win98 interfésze) után végre egy olyan OS-t vehetünk a kezünkbe, amely valóban újdonságokat hoz. Minden elismerésünk a Microsofté – legfeljebb csak annyit jegyzünk még meg, mindamellett, hogy jól néz ki és egyszerűen kezelhető, hogy legközelebb nem szeretnénk egy évtizedet várni a következő nagy dobásra. **PCF**

### Windows XP

- Microsoft
- www.microsoft.com

Végre valódi előrelépés a Windows alapú OS-ek terén. Otthoni és üzleti felhasználók számára egyaránt ideális választás

## Mi újság?



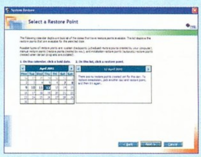
Digitálisfényképezőgép-tulajdonosok örvendezzetek: az XP remek lehetőségeket kínál a képek rendezgetésére. Az áttöltés is sokkal egyszerűbbé vált. Komolyan.



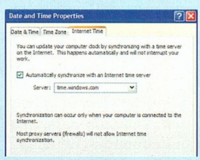
Íme az Internet Explorer 6. Az egyik legérdekesebb újdonság a böngésző beépített MP3-lejátszója. A Windows XP látványvilága és kezelése az IE6-on is érezteti hatását. Esetleg fordítva.



A *Media Player 8*-ba számos új funkció került, de némelyiknek nem sok az értelme. MP3-ba például lehet ugyan rippelni, de csak másolásvédelemmel, miközben a WMA-ba kódolt számok nem lesznek levédve.




Ha sikerül végleg lefagyasztani a PC-t (ki ne ismerné a helyzetet), a System Restore megoldja a gondot. A segítségével visszamehetünk az időben a legutóbbi működő állapotig. Pont, mint az ME-ben.




A lényeg a részletekben rejlik, márpedig a Windows XP tobzódik az apróságokban. Különösen tetszett, hogy az rendszerórát az OS az interneten keresztül automatikusan egy atomórához igazítja.

# DarkBASIC

## A Blitz továbbra is csak 2D-t tud, ez a program viszont a 3D rejtelmeibe vezet be – hókuszpókuszok nélkül.




Ha hajlandó vagy megmaradni a DarkBASIC szabta korlátokon belül, nem fog zavarni a 2D-s funkciók elnagyoltsága.

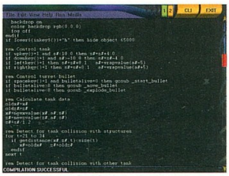
A DarkBASIC nem játékkészítő, hanem egy programozási nyelv. Ha tehát valakit élvezettel tölt el, hogy mindennap éjfélig görnyed a gép fölé programkódot pötyögve, annak nem ajánljuk ezt a programot. Viszont nulla az esélye annak is, hogy a *DarkBASIC* dobozának kibontása és a program telepítése után az első játékunk néhány óra alatt elkészül. A programhoz két használati útmutatót is adnak, és mindkettőt alaposan át kell tanulmányozni ahhoz, hogy elkezdhessük az érdemi munkát.

A *DarkBASIC* próbaverziója már jó ideje letölthető az internetről. A program a *DIV Game Studio* és a *Blitz Basic* közötti űrt tölti ki azzal, hogy elsősorban a 3D-s játékok készítésére összpontosít. Akit érdekel a téma, eddig is sokféle formában viszontláthatta a programot, hiszen autóversenyt, RPG-t, űrhajó-szimulátort és kirakójátékokat ugyanúgy készítettek már vele, mint quake-es térképnézőket és Final Fantasy-stílusú harci jeleneteket.

A *DarkBASIC* rugalmassága valóban elképesztő. Igazából nincs is olyan játékműfaj, amelyet kellő idő és tapasztalat birtokában ne lehetne létrehozni a programmal. Aki egy kicsit is beszél angolul, az könnyedén megtanulhatja parancsokat („Camera Position 0", „Make Object Sphere" stb.), és a leírások is sokat segítenek abban, hogy minél mélyebbre áshassuk magunkat a 3D-s játékok készítésének rejtelmeibe (a példaként bemutatott játékban szörnnyel kell tűzpárbajt vívnunk).

A program készítői még így sem dőlhetnek végleg hátra nagy elégedettségükben. A *DarkBASIC*-ből hiányzik néhány alapvető szolgáltatás és van benne néhány programhiba is, de a rendszeresen megjelenő update-ek állítólag minden gondot orvosolni fognak. Nagy kár viszont a rosszul sikerült 2D-s funkciókért, amelyek nem sok vizet zavarnak, és azt is lassan. Jelenleg a *DarkBASIC* a legjobb, 3D-s játékok készítéséhez használható programozási nyelv, de ha nem köszörüli ki a csorbáit, az új *Blitz Basic 3D* el fogja söpörni a színről.

Ezzel a programmal sem lesz belőlünk azonnal egy Carmack – ha valóban érdekel minket a programozás, a jó öreg C++-nál még ma sem találtak ki jobbat. De a *DarkBASIC*-nek nem is a C++ meghaladása a célja, hanem az, hogy azonnal szórakoztatóvá tegyen egy gyakran bizony nagyon is unalmas elfoglaltságot. **PCF**




**Akármilyen borongós is az interfész, a legfélelmetesebb nem ez, hanem a fix 640x480-as felbontás.**

| DarkBASIC | Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|---|
| **Kb. 17 000 Ft** | ✓ Készíts 3D-s játékokat! | **86%** |
| FastTrak | ✓ Kitűnő leírások | |
| www.fasttrak.com | ✓ Idővel megtanulható | |
| **Ha csak úgy:** PII-300, 64 Mb, Win 95/98/2000, 8 Mb-os, Direct 3D-kompatibilis 3D-s kártya | ✗ 2D-ben nagyon gyenge<br>✗ Hiányzó funkciók | |

# Reason

## Ha profinak hangzó zeneszámokat akarsz komponálni PC-n, a legegyszerűbb, ha már ma megveszed a Reason-t.

A mióta csak lehetőség van arra, hogy a szintetizátorok és egyéb hangszerek hangját szoftveres formában is meg tudjuk szólaltatni, a számítógépekhez értő zenészek egyre csak azon törték a fejüket, miként lehetne egy egész stúdiót helyettesíteni a PC-vel. Vajon mikor jön el az idő, amikor egy egész szobányi felszerelést lecserélhetünk egyetlen alkalmazásra? Most, a Reason megjelenésével a kérdésre rövid úton megkaptuk a választ.

A Propellerhead Software, a program fejlesztője már jó néhány éve megmutatta az oroszlánkörmeit a *Rebirth* nevű szoftveres szintetizátorral. A *Reason* sem az egyetlen stúdióprogram a piacon, de mindenképpen ez az egyik legautentikusabb. Vessünk egy pillantást az interfészre: teljesen olyan, mintha egy óriási keverőpult volna. Ha lenyomjuk a [tab]-ot, az egész hóbelevanc megfordul, mi pedig pontosan látjuk, hogy az egyes modulok hogy vannak összekötve egymással. Modulból annyit tölthetünk be, amennyit a gép elbír – ráadásul a program nem is falja úgy az erőforrásokat, ahogy először gondoltuk. A legfontosabb kütyük a szubtraktív analóg szinti, a sampler, a dobgép és a mixer, amely már-már egy hardveres keverő tudását közelíti. A zenéinket egy különösen jól sikerült sequencerrel rendezhetjük össze, és vannak effektmodulok is. Természetesen MIDI-billentyűzeten keresztül is bármit bejátszhatunk, bár ennek minősége a hangkártyától és annak meghajtóprogramjaitól is függ. A program második CD-jén egy 500 Mb-os hangtárat találunk. Mivel ez minden *Reason* vásárló számára hozzáférhető, elég csupán egy rövid hangfájlt feltöltenünk a Propellerhead weboldalára, saját zenénk mindenki gépén ugyanúgy fog szólni.

Nehéz lenne rosszat mondani erről a kiváló programról – bárkinek is mutattuk meg, rögtön a hatása alá került. Kétségtelen, hogy nem olyan kézzelfogható, mint amilyenek egy „hardveres" stúdió kezelőszervei, de kiváló a hangja és használni is könnyű. Az ára elég borsos, de ha belegondolunk, hogy a piacon jelenleg ez a legjobb, már nem is tűnik olyan magasnak. **PCF**



**Ha megnyomod a [tab]-ot, minden megfordul, és láthatóvá válnak a kábelek. Ha mozgatod őket, még lengenek is!**



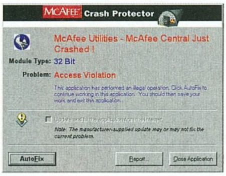
**▶ A *Reason* moduljai egymás tetején – pontosan úgy, ahogy egy igazi stúdióban.**

| Reason | Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|---|
| **Kb. 130 000 Ft** | ✓ Minden egyben | **95%** |
| Propellerhead | ✓ Olyan, mint egy stúdió | |
| www.propellerheads.se | ✓ Hatalmas hangtár | |
| **Ha csak úgy:** PII-233, 64 Mb | ✓ Egyszerű használat | |
| **Ha tényleg:** MIDI-interfész & billentyűzet | ✗ Nem lehet tekergetni... | |

# McAfee Utilities

## A Windows-ban már amúgy is rengeteg segédprogram található – miért kellene még többel bajlódni?

A McAfee Utilities tulajdonképpen nem más, mint egy segédprogram-gyűjtemény, amelyben az egyes részeket egy közös interfész révén érhetjük el. A leghasznosabb szolgáltatást talán az undelete (letörölt fájlok visszaállítása) és a *McAfee Image* nyújtja – az utóbbi segítségével biztonsági másolatot készíthetünk a merevlemez sérülékeny részeiről. A *QuickClean Lite* a feleslegesen foglalt helyet szabadítja fel azáltal, hogy megkeresi a szükségtelenné vált fájlokat, míg a *Zip Manager* ugyanazt csinálja, mint a *Winzip*.
A biztonságról két program, a *PGP* és az *EZShredder* gondoskodik: az elsővel kódolhatjuk a fájljainkat, míg a másikkal véglegesen letörölhetjük őket.




**A *Crash Protector* megvéd a lefagyásoktól – de mi véd meg a Crash Protector-tól?**

A többi segédprogram kevésbé tűnik hasznosnak. A *Discover Pro* nevű rendszerelemző program például nem sokkal mond többet a gépünkről, mint a Windows. A *DiskMinder* a ScanDisk némileg átalakított változata, és a *Registry Pro* sem haladja meg sokszorosan a windows-os Regedit képességeit.

Vannak itt kifinomultabb programok is, de némelyikükkel nemigen tudtunk zöldágra vergődni. A Registry kitakarítása és optimalizálása például jól hangzott, és nyertünk is vele némi lemezterületet, de a program egy alkalommal csúnyán belefagyott a nagy igyekezetbe. Megrendült bizalmunkat a *DiskTune*, a McAfee töredezettségmentesítője sem állította vissza. Miután egy időre bekapcsoltuk, Cancel-lel le akartuk állítani, de erre kiírta, hogy „time out" – és lefagyott. Szerencsére a Task Managerrel le tudtuk zárni, így komolyabb baj nem történt (legfeljebb a bizalmunk lett véglegesen oda).

A McAfee a *Crash Protector*-t ajánlja a lefagyott programok helyreállítására, de a fenti esetekben ez egyszer sem segített, mi több más alkalmakkor sem, pedig volt belőlük egy-kettő. Persze lehet, hogy a tesztgépünk is ludas a dologban – ez esetben viszont nem látjuk, mi értelme egy olyan programnak, amelyik csak problémamentes gépeket tud megjavítani.




**A *First Aid* hardver- és szoftverteszteket futtat le, majd tanácsokat ad a hibák kijavítására.**

Összességében a *McAfee Utilities* egyáltalán nem olyan hasznos, amilyennek gondolnánk. A funkciók jó része vagy ismerős már más programokból (pl. zip-fájlok kezelése), vagy csak minimálisan bővíti ki a Windows lehetőségeit. A többi szolgáltatás vagy hatástalan (*Crash Protector*), vagy állandóan lefagy. Egy szónak is száz a vége: erre felesleges költeni. PCF

**McAfee Utilities**
**Kb. 13 ezer Ft**
McAfee
www.mcafee.com
**Ha csak úgy:** Pentium, 32Mb
**Ha tényleg:** P350, 64Mb

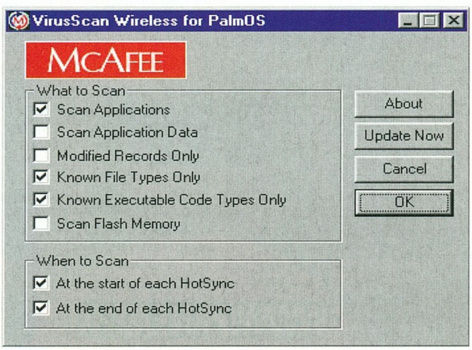
**Pro és kontra**
- ✓ Áttekinthető interfész
- ✓ Egyszerűen használható
- ✗ Gyakran fagy
- ✗ Felesleges szolgáltatások
- ✗ Nagy az erőforrásigénye

**Vélemény**
61%

# McAfee VirusScan Wireless

## Most, hogy egyre több kézi számítógép tud felmenni a netre, nem csak a PC-ket kell megóvni a vírusoktól...

A vírusok veszélyes jószágok, és ahogy nő az e-mail-, illetve a netforgalom, annál gyorsabban elterjednek. Az asztali PC-n minden józanul gondolkodó felhasználó végigfuttat időnként egy vírusellenőrzést, de mi újság a PDA-kkal? Ha kézi számítógépünk internetezni is tud, mi több rendszeresen használjuk is ilyen célra, ugyanúgy beszerezhetünk vele néhány vírust. Tény, hogy kimondottan PDA-kra eddig nem sok vírust írtak, ám amikor összehangoljuk az asztali és a kézi gép közötti adatokat, az utóbbi vírusgazdaként szolgálhat, és megfertőzheti az otthoni rendszerünket.

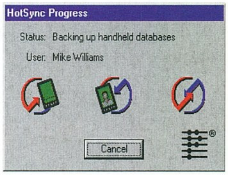



**A *VirusScan Wireless* könnyedén konfigurálható – szinte bármilyen részfeladatra rá lehet venni.**

A McAfee *VirusScan Wireless* ennek az esélyét igyekszik lecsökkenteni. A telepítéssel egykettőre megvagyunk: előbb az asztali számítógépünkre kerül fel a már jól ismert McAfee-féle víruskereső engine, majd a PDA-nkra települ egy programmodul. Innentől kezdve minden adatszinkronizálásnál végezhetünk víruskeresést.

Ez tulajdonképpen semmiben nem különbözik a PC-s vírusellenőrzéstől (pontosabban csak akkor, ha a flash memóriát akarjuk ellenőrizni). A program többféle kézi számítógéppel is működik: Palmokkal (HotSync Manager 3.0 vagy későbbi esetén) éppúgy, mint Windows CE (ActiveSync 3.0 vagy későbbi) és Symbian EPOC alapú (PsiWin 2.3 vagy későbbi) rendszerekkel.

Egyszóval okos egy program, de nem igazán értjük, mi az értelme. Ha nem internetezünk a PDA-nkkal, nem valószínű, hogy valaha is vírus lesz rajta. És még ha sikerül is beszerezni egyet, csupán adatszinkronizálás esetén fogjuk észrevenni, vagyis a szoftver igazából nem a PDA-nkat védi, hanem a PC-nket.



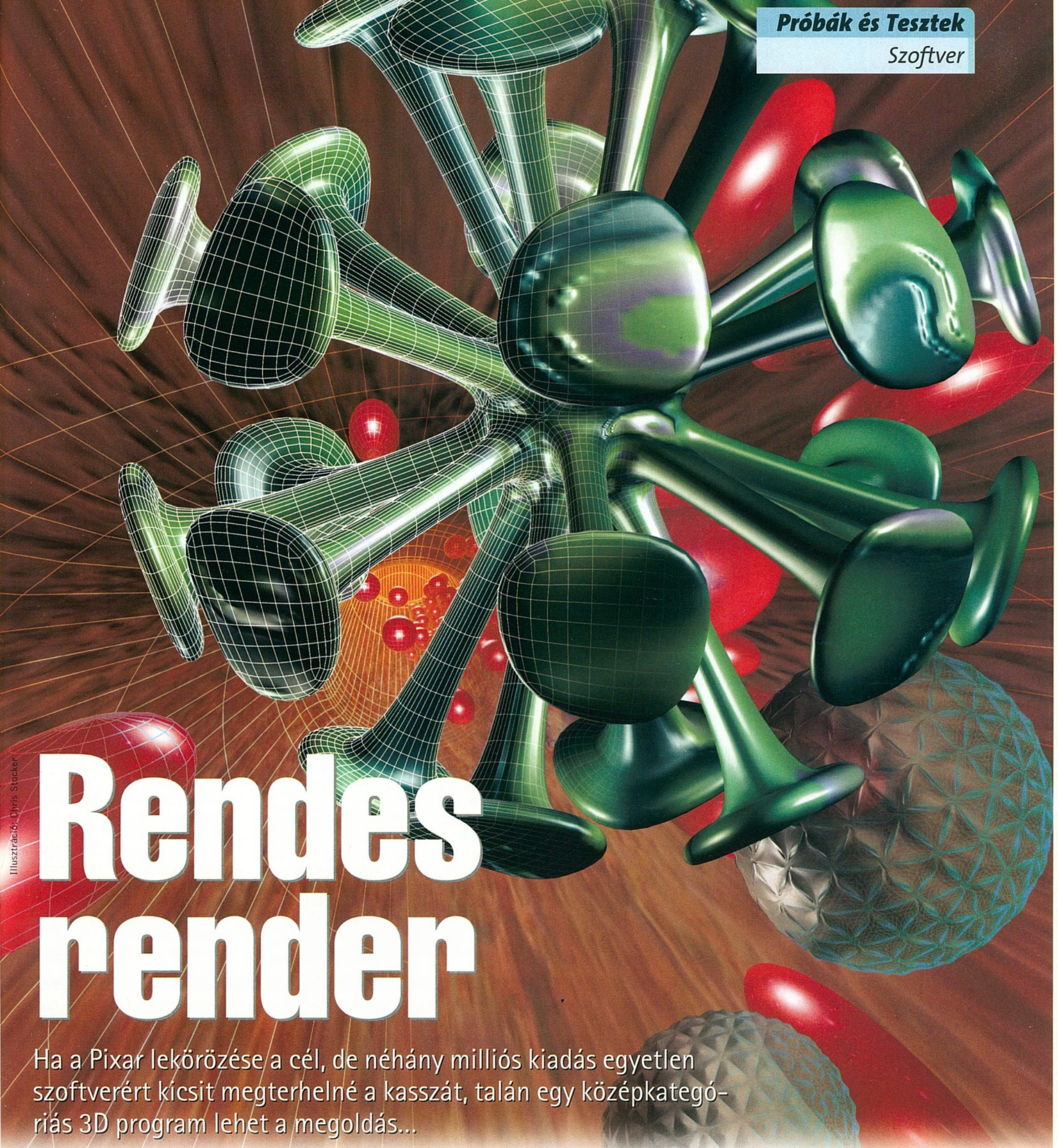

**A *VirusScan Wireless* csak akkor fedezi fel a fertőzést, amikor szinkronizáljuk a PDA-t és a PC-nket.**

A McAfee egyébként töredelmesen bevallja, hogy a PC-re telepített *VirusScan* nélkül az egész PDA-védelem egy fabatkát sem ér. Más szóval 13 ezer forintot adunk ki egy olyan engine-ért, amely csupán a szinkronizálást végző program által létrehozott fájlokat tudja ellenőrizni. Erre mondják, hogy ügyes. PCF

**McAfee VirusScan Wireless** **Kb. 13 ezer Ft**
McAfee
www.mcafee.com
**Ha csak úgy:** 486, 32Mb
**Ha tényleg:** Pentium, 64Mb

**Pro és kontra**
- ✓ McAfee engine
- ✓ Többféle PDA-val is működik
- ✗ Csak szink. közben ellenőriz
- ✗ Ugyanaz, mint a PC-s VirusScan
- ✗ Valószínűleg felesleges

**Vélemény**
65%



Illusztráció: Chris Stocker

# Rendes render

**Ha a Pixar lekörözése a cél, de néhány milliós kiadás egyetlen szoftverért kicsit megterhelné a kasszát, talán egy középkategóriás 3D program lehet a megoldás...**

RENGETEG 3D MODELLEZŐ SZOFTver létezik. A csúcsot a *Maya 3*, a *Softimage* és az olyan saját fejlesztésű alkalmazások jelentik, amelyeket kizárólag egy-egy cég – például a Pixar vagy az Industrial Light & Magic – használ. Vannak azután ezeknél olcsóbb, de még mindig nagyon profi programok, olyanok, mint a *3ds max*, a *LightWave* és a *Cinema 4D*.

Azok, akik nem szeretnének komolyan eladósodni az ukrán maffiánál egyetlen program beszerzése miatt, szerencsére jó néhány középkategóriás 3D alkalmazás közül választhatnak. Bár ezek nem rendelkeznek olyan képességekkel, mint a nehézsúlyú versenyzők, a *Bryce*, a *trueSpace*, az *Amapi* és a társaik igazán – sőt, néha meglepően – nagyszerű eredményt képesek produkálni.

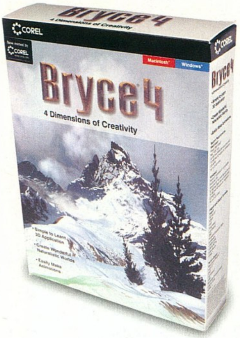
Ha most a „Mire kellene nekem egy 3D program?" kérdés fogalmazódik meg benned, a digitális művészet egyik legünnepeltebb ága valószínűleg kimaradt az életedből. A legújabb 3D alkalmazások bonyolult eszközeivel gyakorlatilag bármilyen forma kialakítható. Ez lehet élőlény (a *trueSapce*-ben például a természetesebb mozgás kedvéért mesterséges csontvázra építhetjük őket), valamilyen termék 3D-s terve, valósághű animáció vagy egyszerűen csak egy gyönyörű tájkép.

Vigyázat: nem könnyű kiválasztani a megfelelő programot, mint ahogy a kezelését megtanulni sem az. Először is meg kell gondolni, mennyire komolyak a szándékaink – még egy olyan viszonylag olcsó program, mint az *Amapi*, is belekerül kb. 120 000 kemény magyar forintba. Ha azonban megvan a döntés, bármelyikre is esett a választásunk, a weben számos használati utasítást, tippet és tanácsot találunk 3D-s képességeink fejlesztéséhez – csak egy kis kutatásra van szükség.

> **A legújabb 3D alkalmazások bonyolult eszközeivel gyakorlatilag bármilyen forma kialakítható.**

Hogy segítsünk a döntésben, szemügyre vettünk hármat a legnépszerűbb 3D alkalmazások közül: a *Bryce 4*-et, a *trueSpace 5*-öt és az *Amapi 3D 6*-ot. ▶

# Bryce 4




## Szolgáltatások

A *Bryce* nem számíthat minden jövendőbeli 3D művész érdeklődésére, mivel elsősorban tájgenerálásra tervezték. Ha karaktermodellezés vagy -animáció a feladat, máshol érdemes körülnézni. Lágyan hullámzó dombok, vagy különös világok életre keltéséhez viszont kétségtelenül ez a legjobb program. Számos eszköz segíthet a munkánkban, ezek legtöbbje a *Bryce 4*-hez járó kiegészítő alkalmazások között is megtalálható. Ilyen például a Sky Labs, amivel részletesen szabályozhatjuk a nap- és a holdfény, valamint a felhők és légkör keltette hatásokat. Egy másik eszköz a Terrain Editor - ebben egy szintezési rajz segítségével állíthatjuk be a terepalakzatokat és a magassági viszonyokat.

## Használhatóság

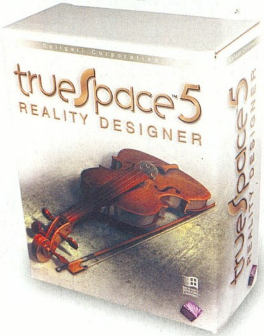
Akár az első indítás után nekiláthatunk a gyönyörű tájak megtervezésének. A terep létrehozásához elég egy kattintás, és a szerkesztés is könnyen megy a legördülő menük használatával. Ugyanez igaz a különböző tárgyak (például fák vagy sziklák) létrehozására. A Create menüpont segítségével bármilyen alakzat kialakítható, ráadásul a program széles választékot kínál előre megformált elemekből. A Material Editor rendkívül egyszerűvé teszi a tárgyak anyagának megadását. Miután tökéletesen elsajátítottuk a kezelését, a Deep Texture Editor segítségével bonyolult anyagfajtákat is létrehozhatunk, elhelyezve őket a tárgyak modelljein. A navigálás sem ördöngösség és a kezelőfelület bal oldalán elhelyezkedő eszközöket használva a távolítás és a mozgás sem okoz gondot.

## Renderelés

A *Bryce 4* a raytracing nevű eljárást használja (egy képzeletbeli fénysugarat bocsát a tárgyakra, ezzel alakítja ki az árnyékokat és a végső megformálást), így aztán figyelemre méltó, szinte fotóminőségű hatás elérésére képes. A renderelő nagyon sokféle beállítási lehetőséget kínál - használni ezeket is nagyon egyszerű.

**A lehetőségek a négyszer ennyibe kerülő szoftverek szolgáltatásaival is felveszik a versenyt.**

# trueSpace 5




A *trueSpace* mindig is trükkös program volt. Először is: ha elindítjuk, feltűnő, hogy a File és a Help menük a képernyő alján helyezkednek el és nem fent. Sőt, minden eszközt alul találunk - bár természetesen áthelyezhetjük őket. Ez a megközelítési mód viszont olyan munkaterülettel ajándékozza meg az embert, ami igazi (3D-s) vászonnak érződik - menük nélküli tér, ami kreativitásra, alkotásra csábít. Ráadásul micsoda kínálat! Mindössze kb. 250 000 Ft-ért egészen lenyűgöző modellező eszközöket kapunk: NURBS (Non-Uniform Rational B-Splines), subdivision surfaces, törmelék effekt, Booleans, és ami talán a legfigyelemreméltóbb, 3D-s festőkészlet, amivel közvetlenül a modellekre vihetjük fel a mintákat és az anyagokat.

A *trueSpace 5* nem tartozik a legkönnyebben kiismerhető programok közé, hiába rendelkezik valaki alapos 3D-s ismeretekkel. A kezdők valószínűleg ki sem látszanak majd a kézikönyvből. Ezzel együtt, ha az ember sikeresen elsajátította az alapokat, a modellek létrehozása és manipulálása már nem olyan nehéz. Sőt, a kidolgozásuk tulajdonképpen egyszerű drag-and-drop módszerrel is történhet. A többi 3D-s alkalmazáshoz hasonlóan, ha sikerül megtanulni a Bezier eszközök, valamint a Sweep és a Lathe parancsok használatát, a tervezés már egészen gyorsan megy. A subdivision surfaces használatával nehéz megbirkózni, de ha ezt is kiismerjük, gyakorlatilag bármilyen modellt el tudunk készíteni. Még egy kellemes dolog: a Configuration Library. Ez jó néhány, különböző feladatokhoz (modellezés, 3D-s festés, térberendezés stb.) előre beállított kezelőfelület-változatot tartalmaz.

A Lightwork Design raytracing engine-nek köszönhetően a renderelés sokat fejlődött a legutóbbi verzió óta. A legbonyolultabb fény- és árnyékhatások is megjeleníthetők, és a végeredmény lenyűgözően valósághű. A *trueSpace* többi eszközéhez hasonlóan, a renderelőt sem könnyű megtalálni. Ha azonban megvan, garantált a kellemes meglepetés. A renderelt képek akár 8192 x 8192 pixel méretűek is lehetnek, a realizmus érdekében elmoshatjuk a mozgást, mélyíthetjük a felszínt, speciális világítási effekteket használhatunk, és a fényvisszaverődés vagy a felcsillanó felületek alkalmazása is megengedett. A *trueSpace 5* egyik újdonsága az IIR (Interactive Image Regeneration). Az IIR segítségével szerkesztés közben előrenderelt képet készíthetünk a kiválasztott tárgyakról, így nincs szükség az egész objektum újrarenderelésére.

# Amapi 3D 6




Az *Amapi* egyike azoknak a programoknak, amiket az ember vagy imád, vagy gyűlöl. A 4. verzió megjelenése óta folyamatos beszédtéma a 3D grafikusok körében - néhányan egyedülálló módszereit dicsérik, mások a megközelítési mód szokatlanságát átkozzák. A furcsa kezelőfelülettől eltekintve gazdag eszközválasztékot kapunk. Teljes NURBS, és a subdivision surfaces beépítése teszik ideálissá azok számára, akik olcsó, de megfelelően felszerelt modellező programot keresnek. Az *Amapi 6* csomag része a 3Space Dynamics Editor is. Miközben a cég megpróbál felkapaszkodni a web dicsőségesen száguldó vonatára, az új eszközzel a felhasználók Zap (.z3d) formátumba konvertálhatják 3D-s modelljeiket, és JavaScript parancsokkal ellátva őket interaktív 3D-s elemekkel fűszerezhetik weboldalaikat.

Néha nehéz eligazodni az eszközök között. Bár van eszközsor, az ikonok az éppen aktuális tevékenységünktől függően tűnnek el és jelennek meg. Nagyszerű dolog, ha az ember már minden lehetőséggel tisztában van, de kezdetben bizony akadhatnak problémák - elég idegesítő lehet, de a helyzet ugyanaz, mint a legtöbb (ha nem az összes) 3D-s programnál: a megoldás a gyorsbillentyűk megtanulásában rejlik.

**Az upgrade létfontosságú lehetőségekkel gazdagította az *Amapi* amúgy is erős modellező képességét.**

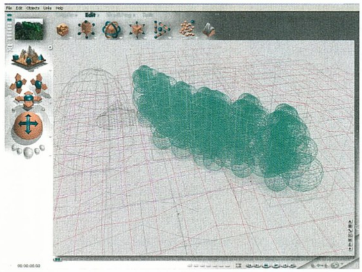
Az *Amapi* alapvetően modellezésre szolgál, a rendereléshez valamilyen más programot érdemes használni. Viszont nem mindenki engedhet meg magának két 3D-s programot, ezért az Eovia az ilyen vásárlókra is gondolt. Az új Material Editor segítségével textúrákat és bump mapeket hozhatunk létre, amiket aztán felvihetünk a modellekre. A használatuk egyszerű, az egyértelmű beállítások pedig biztosítják, hogy a lehető legkönnyebben varázsolhassunk némi létfontosságú életszerűséget alakzatainkra. A világítás is pillanatok alatt megoldható - számos előre beállított lehetőség van (nap, villanykörte stb.), melyeken minden további nélkül állítgathatunk. Nincs más teendőnk, mint kiválasztani a **Render now** opciót a **Render** menüből. Aztán kicsit buherálni... Renderelni... Buherálni... Renderelni...

## Sebesség

A 3D-s csomagok teljesítménye bizonyos mértékig a használt számítógép sebességétől is függ. A *Bryce 4* szerencsére nem igényel turbófeltöltős P4-es rendszert (a 6,5 millió forintért vesztegetett *Maya*-tól eltérően). A minimális ajánlott konfiguráció meglehetősen szerény - Pentium, 32 Mb RAM-mal. A teszteléshez használt PIII-500-on valósággal száguldott. Főleg a táj kirajzolásának sebessége volt figyelemre méltó, pedig bonyolult terepekkel dolgoztunk. A tempóra akkor sem lehetett panasz, amikor a Shaded Preview opció segítségével az elkészült munkát szemrevételeztük. A renderelés sebessége hasonlóan kellemes – a *Bryce 4* egy multipassing eljárással készült, megfelelően bonyolult ábrát kevesebb, mint 10 perc alatt készített el.

## Végszó

A *Bryce 4* jó néhány lehetőséget tartalmaz, és folyamatosan ösztönzi a felhasználót arra, hogy ezekből minél többet ismerjen meg. A kezelőfelületbe ágyazott egyszerűsítéseket használva a kezdők gyorsan megtanulhatják a 3D-s programok alapjait. A *Bryce 4* a használójával együtt válik egyre érettebbé. Ha belemerülünk, olyan adottságait fedezhetjük fel, amelyek a négyszer ennyibe kerülő szoftverek szolgáltatásaival is felveszik a versenyt. Ahogy egyre jobban megismerjük, megtanulhatjuk, hogyan készítsünk bonyolult modelleket a kitűnő Boolean rendszerű eszközökkel. Ráadásul az import/export lehetőségek is kiválóak. A *Bryce 4*-ben az ötletes, barátságos kezelőfelület mögött ipari szintű 3D-s eszközök rejlenek.



A *Bryce 4* különösen a kezdők számára ajánlható, és nagyon erős a talaj- és tájgenerálás terén.

### Bryce 4
**Kb. 60 000 Ft**

Ⓕ Corel
Ⓘ www.corel.co.uk

**Ha csak úgy:** Pentium, 32Mb, Win 9x/NT
**Ha tényleg:** 64Mb

**Pro és kontra**
- ✓ Kezdőknek ideális
- ✓ Könnyen használható
- ✓ Tájkészítésben profi
- ✗ Szegényes 3D-s eszközök
- ✗ Nem való mindenkinek

**Vélemény**
**86%**

---

A *trueSpace 5* kicsit többet követel a géptől tesztünk másik két versenyzőjénél. A Caligari PIII-as processzort, 128 Mb RAM-ot és tisztességes 3D-s kártyát javasol. Bár kevesebbel is meg lehet úszni (egészen elfogadható tempót produkált PII-400-as, mindössze 64 Mb RAM-mal szerelt gépünkön), ilyenkor a program jelentősen lelassul, főleg renderelés és bonyolult alakzatok modellezése közben.

**Hiába rendelkezik valaki alapos 3D-s ismeretekkel, a kezelőfelület könnyen megviccelheti.**

Ha valaki tovább szeretne lépni a *Bryce*, az *Amapi* vagy valamelyik hasonló program használata után, a *trueSpace* jó megoldás lehet. Bár nem olyan rugalmas, mint a drágább programcsomagok (*3ds max 4*, *Cinema 4D XL 6* vagy *LightWave 6.5*), ha fontos a takarékosság, és jó néhány profi lehetőséget felvonultató, közepes árú szoftverre lenne szükség, a *trueSpace 5* kellemes választásnak bizonyulhat. A kezdőket valószínűleg összekavarja majd a szokatlan kezelőfelület és a *trueSapce* meglehetősen furcsa megközelítési módja. Néhány dolog elsőre közel sem egyértelmű – bár ez izgalmas kihívás elé állítja az új felhasználókat, könnyen el is riaszthatja őket. Akik azonban igazi 3D-s alkalmazást szeretnének mindössze 280 000 forintért, valószínűleg értékelni fogják a *trueSpace 5* színvonalas fejlesztőeszközeit.



Bár eltarthat egy ideig, mire hozzászokunk a *trueSpace* kezelőfelületéhez, a háttérben rejtőző kitűnő fejlesztőeszközök miatt mindenképpen érdemes kísérletezni.

### trueSpace 5
**Kb. 280 000 Ft**

Ⓕ Caligari
Ⓘ www.caligari.com

**Ha csak úgy:** P120, 64Mb
**Ha tényleg:** PIII, 128Mb, 3D kártya

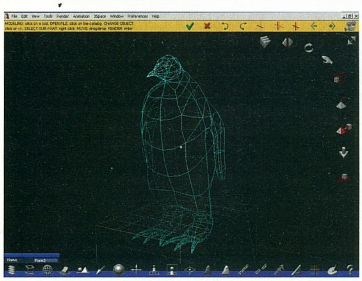
**Pro és kontra**
- ✓ Erőteljes modellezőeszközök
- ✓ Kitűnő renderelés
- ✓ Viszonylag olcsó
- ✗ Szokatlan kezelőfelület
- ✗ Nehezen található parancsok

**Vélemény**
**80%**

---

Az *Amapi 3D 6* nem igényel túl erős gépet – PIII-500-asunkon hihetetlen tempóban futott. A renderelő különösen gyors, az átlagos minőségű képeket egy pillanat alatt megjelenítette. A kép újrarajzolásánál hasonló sebességet produkált, főleg Open GL környezetben. Ez nagy plusz – az ember gyakran találkozik olyan programokkal, amelyek ideálisnak tűnnek, csak éppen a PC-je alaposan alatta marad a rendszerkövetelményeknek. Az *Amapi 3D 6* hatékony szoftver – a használatához (eltérően a *trueSpace 5*-től) nincs szükség RAM pótlásra vagy processzorcserére. A lényeg azonban mégis az – beszámítva a sebességet is – hogy az *Amapi*-val kapcsolatban olyan érzésünk volt, mintha a program nem tudna könnyedén lépést tartani kreatív ötleteink áradatával.

Vannak, akik utálják az *Amapi*-t, vannak, akik szeretik – ezen a 6-os verzió sem fog változtatni. Az upgrade ugyanakkor teljesen új eszközök bevezetése mellett (például 3Space), létfontosságú lehetőségekkel (például Dynamic Geometry) gazdagította a program amúgy is erős modellező képességét. Ma, amikor a 3D a weben olyan állapotban van, amilyenben (senkit sem érdekel, tiszta rémálom és hiányzik a sávszélesség) az *Amapi*, ideális lehetőséget biztosít a kezdő grafikusoknak a 3D-s technológiákkal való kísérletezéshez, lehetőséget adva az elkészült művek weblapokba történő beépítésére – anélkül, hogy meg kellene venni a *3ds max*-et (kb. 1 200 000 Ft), vagy a Cycore „fizess amikor használod" rendszerével (*Cult 3D*) kellene bajlódni.



Az *Amapi* kezelőfelülete eléggé elüt a megszokottól, de megfelelő mennyiségű modellezőeszközt kínál a becsvágyó 3D művészek számára

### Amapi 3D 6
**Kb. 130 000 Ft**

Ⓕ Eovia
Ⓘ www.eovia.com

**Ha csak úgy:** PII, Win 9x/ME/NT/2K, 64Mb
**Ha tényleg:** 3D kártya

**Pro és kontra**
- ✓ Jó modellezőeszközök
- ✓ 3Space technológia
- ✓ Gyors
- ✗ Szokatlan kezelőfelület
- ✗ A renderelés lehetne jobb

**Vélemény**
**82%**

# Office XP

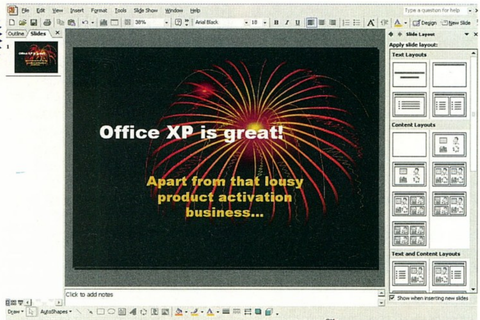
Arany-érem PC Format Június 2001

## Kisebb, de mégis több, avagy mit tanult a Microsoft az *Office 2000*-ből?

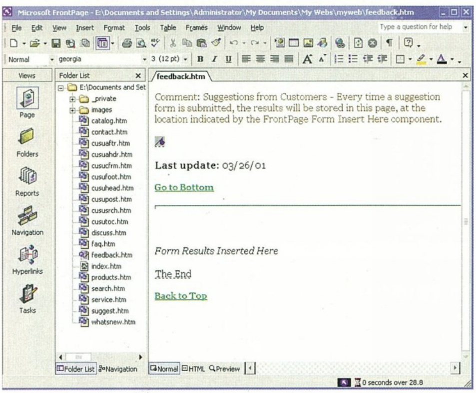
Az Office XP help fájljában az új funkciók felsorolása közt szó esik a „gyakori műveletekről" – talán nincs is ennél árulkodóbb jele annak, hogy a Microsoft végre elkezdett odafigyelni a felhasználók igényeire. A cég a *Word 95* óta minden új verzió kiadásakor beleesett abba a hibába, hogy egyre feleslegesebb funkciókat épített a programba, miközben a szerencsétlen userek mindössze azt akarták látni, hogy hányadik leütésnél tartanak.

Ez persze még nem jelenti azt, hogy az *Office XP*-ben nincsenek felesleges szolgáltatások. Az interfész teljes átdolgozása és a felhasználói igények kielégítésére való törekvés azonban egyértelműen mutatja, hogy a hangsúlyt ezúttal elsősorban a minél hatékonyabb munkára fektették.

Az *Office XP* egy új termékaktiválási eljárást vezet be, amely az illegálisan használt programok visszaszorítását szolgálja, ám egyúttal a becsületes felhasználók idegeit is feleslegesen borzolja. Minden alkalommal, amikor telepítjük az új *Office*-t, aktiválnunk kell a programot, azaz fel kell hívnunk a Microsoftot, hogy adjon meg egy kódot. Ha ezt nem tesszük, az *Office XP* átvált Reduced Funtionality (kb. „csökkentett") üzemmódba – ilyenkor nem hozhatunk létre új dokumentumot.




**A *PowerPoint* új effektjei szebbé teszi azoknak az üzletembereknek az életét, akik minden héten tucatnyi prezentációt szenvednek végig.**




**A webmesterek bizonyára örülnek annak, hogy a FrontPage számos új szolgáltatással lett gazdagabb: mostantól például elemezni lehet a felhasználók viselkedését.**

### Szépen vagyunk

Az *Office XP* interfésze elegáns és visszafogott: olyan, mint amilyen a hamarosan megjelenő Windows XP-jé. A legördülő listák árnyékoltak, az ablakok pedig fokozatosan szélesednek ki, amikor rájuk kattintunk. Ha az egérmutatóval rámutatunk az eszköztár valamelyik ikonjára, kék keret jelenik meg körülötte. Az interfész egyébként testreszabható: minden ikon és menü olyan lesz, amilyennek beállítjuk.

A kezelőfelület legnagyobb újdonsága a feladatablak (Task Pane) alkalmazása. Ez többféle célt is szolgálhat: innen kiindulva új dokumentumot nyithatunk, kereshetünk, szavakat fordíthatunk, illetve clip-artok, stílusok és sablonok között böngészhetünk. Jó ötlet volt a Microsoft részéről, hogy ezeket a funkciókat végre könnyen elérhetővé tette, és nem dugta el szokás szerint valamelyik menü legaljára.

Különösen tetszett, hogy az eszköztárak önműködően változtatják a megjelenésüket, attól függően, hogy hová helyezzük őket. Ha például a fő eszköztárat a képernyő bal oldalára húzzuk, az összes ikon automatikusan új méretet és formát vesz fel.

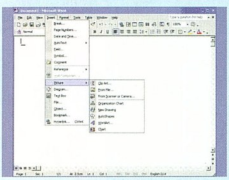
> **Most történt meg először, hogy az új *Office* upgrade-nek tűnik, nem pedig újabb ráncfelvarrásnak.**

### Kék halál-biztos

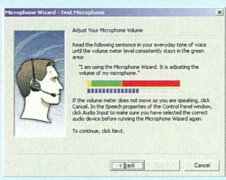
Az *Office XP* néhány új szolgáltatása azt mutatja, hogy már a Microsoft is elismeri: néha bizony elszáll nemcsak egy-egy program, de időnként az egész operációs rendszer is. Ezt védik ki a dokumentumok biztonságos helyreállítását szolgáló funkciók. Ha lefagy a *Word*, a legközelebbi indításkor megjelenik a Document Recovery ablak. Ha pedig magát az *Office*-t tettük tönkre valahogy, a hiba elhárításáig a program safe mode-ban is elindítható.

A *Word 2000* egyik legidegesítőbb szokása a beírt szöveg átalakítása volt. Az új Auto Correction menüben már egy ún. okos címke (Smart Tag) segíti a felhasználót annak eldöntésében, hogy

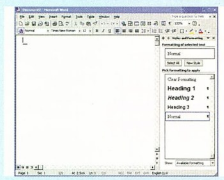
## Body building



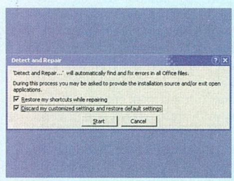
**Az *Office* intefészét a *Windows XP* modorában alakították át: ez szebb színeket, látványos árnyékokat és legördülő menüket jelent. Az eszköztárak bárhol elhelyezhetők és tetszés szerint testreszabhatók. Akár az egész képernyőt is telepakolhatjuk a leggyakrabban használt funkciók ikonjaival. Az új kezelőfelületre talán a „letisztult" jelző illik a legjobban.**



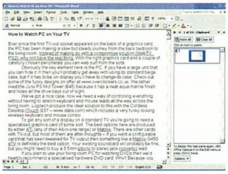

**Még csak néhány éve mondhatjuk el azt, hogy a PC-k teljesítményének növekedésével párhuzamosan valóban használható beszédfelismerő programok látnak napvilágot. A Microsoft az L&H hasonló szoftverének képében végre az *Office*-t is felruházta ilyen képességekkel. Jól működik a kézírásfelismerés is: egy grafikus táblára rajzolva egykettőre szöveggé alakíthatjuk a macskakaparásunkat.**



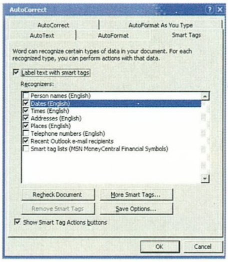
**A feladatablak (Task Pane) egy helyre gyűjti össze a leggyakrabban használt eszközöket. Itt mindent megtalálunk az általános beállításoktól kezdve a vágólap tartalmán át a clip-artokig. Itt található az *Office* új, beépített fordítószolgáltatása is. Bár teljes mondatok átültetését nem kérhetjük, szavanként viszont igen, ráadásul több nyelv közül is választhatunk.**




**Az *Office XP* képes a rendszerhibák felismerésére, akár a regisztrációs adatbázis sérülése, akár egy hibás alkalmazás okozza őket. A problémák áthidalására szolgál az *Office* safe mode-ja, amely nem más, mint a Windows hasonló szolgáltatásának az adaptálása. A munka ily módon tovább folytatható, a probléma megoldására pedig elég akkor viszszatérni, amikor időt tudunk szakítani rá.**



A vágólap tartalmát mostantól a Task Pane-ben böngészhetjük végig.




A *Word* képes felismerni a személyneveket, így a helyesírás-ellenőrzés nem akad meg rajtuk.

mit akar kijavítani, és mit nem.

A HTML-kezelés, a vágólap, az exportálás/importálás, a telepítés, a help és a makrók mind jelentős átalakításon mentek keresztül. A *Word 95* óta most történt meg először, hogy az új *Office* valódi upgrade-nek tűnik, nem pedig újabb fejezetnek a ráncfelvarrás történetéből.

## Full extrák

A Microsoft nyakra-főre vásárol vagy környékez meg cégeket, és a terjeszkedésből az *Office XP* is profitált. Az új verzióba a hang- és a kézírásfelismerés egyaránt bekerült – és még csak nem is amolyan tessék-lássék módon.

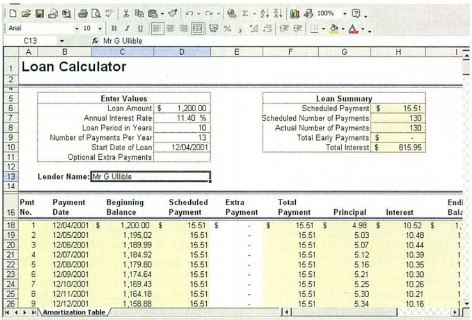
Az L&H-tól licencelt hangfelismerés nagyon jól sikerült (legalábbis angolul). Negyedórás betanítás után a program azonnal 95%-os pontosságot ért el. Az *Office* többi szolgáltatásához hasonlóan a hangfelismerés is tökéletesen integrálódik az irodai csomag egészébe.

## Másolásvédelem

A Microsoft bizonyára nem örül annak, hogy sokan jogosulatlanul használják a szoftvereit. Olyannyira nem, hogy az eddigi sorozatszámot most valami sokkal drákóibbra cserélte fel. Az *Office XP* minden egyes telepítésekor fel kell hívnunk a Microsoftot, hogy aktiválja számunkra a programot.

Az új megoldás nagy felzúdulást váltott ki a PC felhasználókban, már csak azért is, mert a Microsoft új operációs rendszerében, a *Windows XP*-ben is ugyanerre lehet számítani. Az otthoni felhasználók legfeljebb néha bosszankodnak majd a kötelező telefonhívás miatt, a rendszergazdáknak viszont, akik több száz gépre teszik fel az *Office*-t, az összes hajuk kihullik, mire végeznek az aktiválással.

Az általános vélekedés szerint az új másolásvédelem vajmi keveset fog érni a szoftververkalózok elleni harcban. Bárki, aki veszi a bátorságot néhány warez oldal meglátogatására, láthatja, hogy az *Office XP*-t már fel is törték. A törvényszegőket, akik ellen a Microsoft harcot hirdetett, nem hatja meg az új védelem, a becsületes felhasználóknak viszont, akik hatalmas összeget fizettek a programért, minden újratelepítéskor bűnhődniük kell mások miatt. Vajon ők ezentúl is megveszik a programokat?




| Pmt No. | Payment Date | Beginning Balance | Scheduled Payment | Extra Payment | Total Payment | Principal | Interest |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 12/04/2001 | $ 1,200.00 | $ 15.51 | $ - | $ 15.51 | $ 4.98 | $ 10.52 |
| 2 | 12/05/2001 | 1,195.02 | 15.51 | - | 15.51 | 5.03 | 10.48 |
| 3 | 12/06/2001 | 1,189.99 | 15.51 | - | 15.51 | 5.07 | 10.44 |
| 4 | 12/07/2001 | 1,184.92 | 15.51 | - | 15.51 | 5.12 | 10.39 |
| 5 | 12/08/2001 | 1,179.80 | 15.51 | - | 15.51 | 5.16 | 10.35 |
| 6 | 12/09/2001 | 1,174.64 | 15.51 | - | 15.51 | 5.21 | 10.30 |
| 7 | 12/10/2001 | 1,169.43 | 15.51 | - | 15.51 | 5.25 | 10.26 |
| 8 | 12/11/2001 | 1,164.18 | 15.51 | - | 15.51 | 5.30 | 10.21 |
| 9 | 12/12/2001 | 1,158.88 | 15.51 | - | 15.51 | 5.34 | 10.16 |

Az *Excel* számos újdonsága közül jó néhány kimondottan a webes integrációt segíti: a táblázatunk már a webről is frissítheti az adatokat.

A beszédfelismerés eszköztára ugyanúgy konfigurálható, mint a program többi része, és az új szolgáltatások itt is működnek.

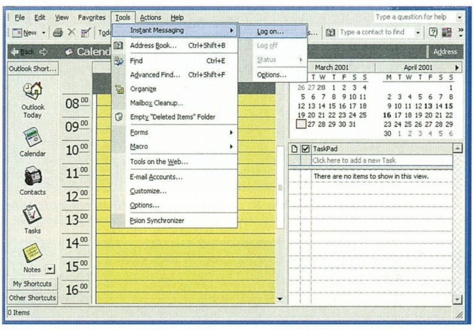
Az *Office XP* a kézírásfelismerés feladatát is sikerrel oldja meg. A *Word* gond nélkül alakítja alfanumerikus szöveggé a grafikus táblára húzott vagy egérrel rajzolt vonalainkat. A billentyűzet nem a világ leghatékonyabb adatbeviteli eszköze, ezért is jó látni, hogy az Office végre valami mást is támogat.

## Nem iroda-lom

A Windowshoz hasonlóan a *Microsoft Office* is afféle számítógépes szabvánnyá vált – ha valaki nagyobb társaságban a *WordPerfect Suite* előnyeit kezdi bizonygatni, az emberek úgy néznek rá, mintha eleresztett volna egy galambot. Előkelő helyzetét az *Office* persze nem mindenképpen a felsőbbrendűségének köszönheti, mint inkább annak, hogy minden PC-hez ezt mellékelik.

A felhasználók visszajelzései nyilván sokat nyomtak a latban az új funkciók beépítésekor, de közben végre olyan ötletes, új szolgáltatásokkal is találkoztunk, amelyek túllépnek az animált gémkapocs által felállított alacsony mércén. Arra viszont nem mernénk megesküdni, hogy a minden telepítéskor kötelezően elvégzendő aktiválás, valóban a felhasználók akaratát tükrözi. Nem csodálkoznánk azon sem, ha mostantól még többen keresnék fel *Office*-ügyben a warez oldalakat.

De talán még az aktiválás jelentette nyűg sem elég nagy ahhoz, hogy ne ismerjük el a nyilvánvalót: a Microsoft jól összeszedett irodai csomagot tett le az asztalra. A közös interfész, a szolgáltatások összehangolása és a mindenhol egyformán működő billentyűkombinációk olyan kényelmet biztosítanak, amilyet az *Office XP* előtt még egyetlen irodai program használata közben sem éreztünk. **PCF**




A változás szele legkevésbé az *Outlook*-ot érintette – újdonság viszont, hogy a program támogatja az üzenőszoftvereket.

## A Segédek

Nem tűntek el teljesen, de ha nem akarjuk, nem kell telepítenünk őket. A Segédek, akik az *Office*-felhasználókat még rémálmaikban sem hagyták békén, az *XP*-ből sem hiányozhatnak.



**Offica nyaldossa a képernyőnket és hozzádörgölőzik a monitorunk oldalához. Az első szervizcsomagban állítólag fonalgombolyag is lesz.**



**Gombóc, ez a nevető képű, vörös furunkulus sokféle alakot felvehet – kár, hogy az a frányа határidő ettől még nem toló-dik ki.**



**Ölelj meg egy fát! Glóbusz, a tengelye körül forgó földgolyó galambként, vulkánként és virágként teszi tiszteletét a desktopunkon.**



**Ő Blöki, a kutya, akit valószínűleg a mindig segítőkész Lassie-ről mintázták. Ha beleesünk egy használaton kívül lévő tárnába, elszalad, és hívja a biztonságiakat.**

## Office XP

- Microsoft
- www.microsoft.com

**Ha csak úgy:** 64Mb RAM, 210Mb üres lemezterület, Windows 98/NT/W2K/XP

**Pro és kontra**

- ✓ Áttekinthető interfész
- ✓ Praktikus Task Pane
- ✓ Hang-/kézírásfelismerés
- ✓ Safe Mode
- ✗ Telefonos aktiválás

**Vélemény**

**91%**

# MP3 Maker Gold

Ez a program MP3-akat készít és MP3-akat játszik le. De hékás, hisz ezt majd mindegyik freeware tudja!?

MIÉRT VENNE AZ EMBER MP3-programot, ha a web tele van tucatnyi ingyenes szoftverrel, amelyek szabadon letölthetők? Tulajdonképpen ez az egyetlen kérdőjel, amely a Magix egyébiránt kitűnő programjával kapcsolatban felmerül. Ha egyszer a *MusicMatch* és a *Real Jukebox* is ingyenes, miért költene valaki 25 fontot (kb. 11 ezer Ft) egy hasonlóra?

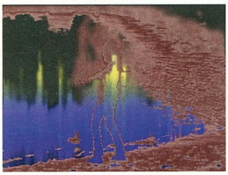
Az *MP3 Maker Gold* egyébként a Magix korábbi programjainak egyesítése. Megtalálható benne a *Music and Video Maker*, amely lehetőséget ad hangok és képi effektek egymáshoz igazítására, a *Music Studio*, amellyel hangokat szerkeszthetünk, valamint a *PlayR* nevű MP3-lejátszó.

A programcsomag lelke természetesen az MP3-rippelő és -kódoló. Elég csak betenni egy CD-t, és az *MP3 Maker* már le is tölti a számok listáját a CDDB adatbázisából és elkezdi a rippelést a merevlemezre. A program természetesen MP3-lejátszót is tartalmaz, sőt sokféle egyéb hangfájlt is meg tud szólaltatni (másodosztályú képi effektek kíséretében). Ezt igazából minden hasonló lejátszó tudja, ám az *MP3 Maker* olyan szolgáltatásokkal is büszkélkedhet, amilyenekkel a csőstül ránk zúduló shareware-ek nem.

A Magix Music Editor-ral például zenéket vehetünk föl és szerkeszthetünk úgy, hogy a hang szinte minden tulajdonságát megváltoztathatjuk. Az MP3-szoftverek legtöbbször nagyon egyszerűek, ezért jó látni, hogy van egy cég, amelyik az editálásra is hangsúlyt fektet.

A stilizált menük, a csicsásra sikerült gombok és az egyéni felfogású Intéző miatt viszont a programot nem könnyű használni. Már a főmenüből is sok szolgáltatás elérhető, például az MP3 Finder. Ez a beépített kereső elsőre hasznos újításnak tűnt, de az értelmét nagyban megkérdőjelezi, hogy szinte az összes megtalált linkkel árnyékra vetődtünk.

Az *MP3 Maker*-hez hasonló szoftverekkel igazából az a baj, hogy túl sokat akarnak. A készítők tudják, hogy a legtöbb szolgáltatás – pl. MP3-készítés, CD-re írás stb. – más programokban ingyen is hozzáférhető, ezért megpróbálnak minden elképzelhető funkciót egyszerre belezsúfolni. Az *MP3 Maker*-be azonban még így sem szorult elég a *WinAmp* következetességéből vagy a *Real Jukebox* egyszerű kezelhetőségéből ahhoz, hogy érdemes legyen fizetni érte. PCF



**Fogadjunk, nem találod ki, mi ez! Akkor eláruljuk: az *MP3 Maker* képi effektjei.**

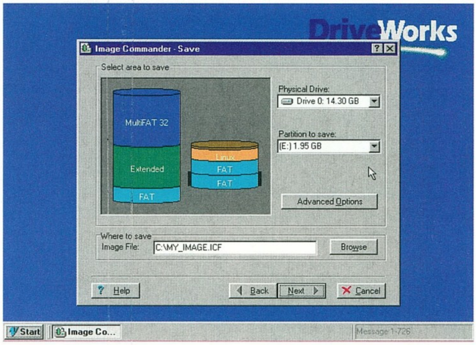
| MP3 Maker Gold | Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|---|
| **kb. 11 000 Ft** | ✓ Jó minőségű encoder | 70% |
| Magix | ✓ MP3-szerkesztés | |
| www.magix.com | ✓ Jó hangeffektek | |
| **Ha csak úgy:** P200, 32Mb | ✗ Gyenge képi effektek | |
| **Ha tényleg:** 64Mb | ✗ Jobb ingyenes programok | |



**Az *MP3 Maker* minden igényedet ki akarja elégíteni, de valahogy egyik területen sem teszi elégé oda magát. A *WinAmp* jobban szól és szebb is, mint a Magix programja.**

# DriveWorks

A partícionálás nem tartozik a leghálásabb műveletek közé. A V-Com csomagja azonban segít a gondon.



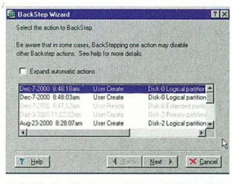

**A *DriveWorks* minden része ugyanazt az interfészt használja. Az ábrák pontosan mutatják, hogy az adott lemezművelet milyen eredménnyel fog járni.**

ELSŐ RÁNÉZÉSRE A DRIVEWORKS olyan, mint egy átlagos segédprogram-gyűjtemény, amely néhány kattintás után rendbe szedi a gépünket. A valóság azonban egészen más. A *DriveWorks* egyetlen dologra – a merevlemezre – összpontosít, és legalább négy olyan szolgáltatást kínál, amelyek megkönnyítik a felhasználók életét.

A partíció a merevlemez egy meghatározott része. Partíciók segítségével kisebb részekre szabdalhatjuk a vincseszterünket. A *Partition Commander* ebben a feldarabolásban segít. Ezzel a programmal tetszés szerint törölhetjük vagy méretezhetjük át a merevlemezünket anélkül, hogy le kellene törölnünk a rajta lévő adatokat. A műveletben négy varázsló van segítségünkre: az egyikkel több helyet nyerhetünk, a másikkal gyorsulnak a lemezműveletek, a harmadikkal optimálisabban tárolhatjuk a programjainkat, míg a negyedikkel egy új OS telepítését készíthetjük elő. A partícionálással az a legnagyobb probléma, hogy végleg hidegre tehetjük vele a rendszert. A *DriveWorks* két programmal, az *Image Commander*-rel és a *Copy Commander*-rel igyekszik orvosolni ezt a félelmet.

Az *Image Commander* image-et (lenyomatot) készít a PC-nk adott partíciójáról, majd az adatokat összetömöríti és átmásolja egy másik meghajtóra vagy például Zip-lemezekre. A *Copy Commander* akkor hasznos, ha új merevlemezt veszünk, de nem akarunk minden programot újratelepíteni. Mindkét program képes arra, hogy megnövelje a célpartíciót, és ha a műveletbe hiba csúszna, gond nélkül visszatérhetünk a kiindulóponthoz. Ha teljesen összeomlik a rendszer, egy bootolható floppy révén az összes művelet ismét elérhető lesz. A *SecurErase* feladata az adataink végleges eltávolítása oly módon, hogy azokat többé ne lehessen helyreállítani.

A *DriveWorks*-nek két változata van. Az egyik 50 dollár (kb. 15 ezer Ft) ellenében tölthető le a V-Com weboldaláról, míg a dobozos verzió a boltokban is kapható. Ez utóbbiban egy ötödik alkalmazás is helyet kapott: ez az *AutoSave*, egy automatikus, valós időben működő backup program. A *DriveWorks*-ben nehéz hibát találni, de az efféle gyűjteményekhez hasonlóan ezt is csak akkor érdemes megvenni, ha minden funkcióját rendszeresen használni fogjuk. PCF




**Ha beüt a krach, visszamehetsz az időben addig a pontig, amikor még minden jól működött.**

| DriveWorks | Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|---|
| **kb. 15 000 Ft** | ✓ Egyszerűen kezelhető | 86% |
| V-Com | ✓ Biztonságos | |
| www.v-com.com | ✓ Gyorsítja a gépet | |
| **Ha csak úgy:** 386, 8Mb | ✗ Biztos, hogy szükség van rá? | |
| **Ha tényleg:** Pentium | ✗ Kissé drága | |

# Digital MediaSuite

Az MGI szerint egy egyenlő három. Utánanéztünk, hogy jól végezték-e el az összeadást.

HA VALAMIBŐL HÁRMAT ADNAK, DE csak egy árat kérnek érte, általában valami susmus van a dologban. Akármilyen termékről is van szó, vagy lejárt már a szavatossága, vagy ettől függetlenül is teljességgel használhatatlan. A *Digital MediaSuite* egyik kategóriába sem tartozik. A programcsomagban lévő mindhárom szoftver a legújabb verziójával van jelen, és adott helyzetben mindháromnak nagy hasznát vehetjük. Az első a sorban a *VideoWave 4* nevű mozgóképszerkesztő program, amellyel analóg és digitális kamerával készült felvételeket is szerkeszthetünk. A szoftver rengeteg lehetőséget kínál arra, hogy profi hatást keltő mozgóképeket készítsünk. A beépített sablonok (pl. „Egy nap a strandon" vagy „Karácsony") ötletet adnak ahhoz, miként tudunk látványos felvételeket készíteni különleges alkalmakkor.

A *PhotoSuite 4* is sokkal több, mint egy átlagos képszerkesztő. A program legújabb verziója az internet nyújtotta lehetőségeket is kihasználja: bárkinek elküldhetjük a képeinket e-mailben, diavetítés formájában. De készíthetünk fényképeket tartalmazó weboldalakat is: előre definiált sablonok segítenek abban, hogy a képes élményeinket másokkal is megoszthassuk. A felvételeket a nagyobb hatás érdekében számos effekttel és szűrővel

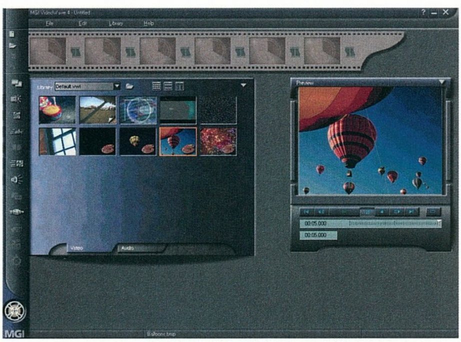


**Fényképek kellenek? A** www.freestockphotos.com**-ról ingyenesen letölthetsz néhányat.**

dobhatjuk fel. Nagy kár viszont, hogy a program két CD-re fért csak rá, így amikor sablonokkal dolgozunk, gyakran előfordul, hogy másik lemezt kell betennünk.

A harmadik program a *softDVD MAX*. Ez abban különbözik a legtöbb DVD-lejátszó programtól, hogy támogatja a Dolby Headphone technológiát. Leírhatatlan az érzés, amikor egy hagyományos fülhallgatón keresztül is térhatású hangot hall az ember.

A *MediaSuite* egyik leghasznosabb tulajdonsága az, hogy mindhárom alkalmazás ugyanazt az interfészt használja. Ez azonban nem azt jelenti, hogy a programcsomaggal a kizárólag kezdőket célozták volna meg – éppen ellenkezőleg. Ha pedig ránézünk az árcédulára, komolyan elgondolkodhatunk azon, hogy nem érdemes-e lecserélnünk a *DV Creator*-t és a *Paint Shop Pro*-t a *VideoWave*-re és a *PhotoSuite*-re. *PCF*



**Miután sikerült végre kiköhögnünk egy digitális videokamera árát, a *MediaSuite*-tel könnyedén elkészíthetjük első Oscar-esélyes mozifilmünket.**

| Digital MediaSuite | Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|---|
| **Kb. 43 ezer Ft** | ✓ Jó ár/tudás arány | 88% |
| MGI | ✓ Dolby Headphone | |
| www.mgisoft.co.uk | ✓ Könnyen használható | |
| **Ha csak úgy:** PII-400, 64Mb | ✓ Online lehetőségek | |
| **Ha tényleg:** PIII-500, 128Mb | ✗ Cserélgetni kell a CD-t | |

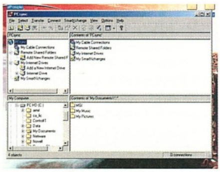
# PCsync

Végre itt egy olcsó és egyszerű módszer a PC-k közötti adatmozgatásra.

ITT AZ IDEJE, HOGY LECSERÉLD A RÉGI PC-d. Már régóta tervezed a dolgot, de amikor eszedbe jut, mi munka lesz az összes adatod átmásolása az új gépre... Nos, inkább halogatod még egy darabig. Elmentett játékállások, *Word*-dokumentumok, MP3-fájlok – hogy a fenébe lehet ennyi mindent megmozgatni?

Az egyik módszer az, hogy levesszük a régi gép fedelét, kiveszszük belőle a merevlemezt, majd beletesszük az új gépbe, és a fájlokat manuálisan másoljuk át. Ez rendben is van, de csak akkor fogjunk hozzá, ha értünk valamennyire a PC-k szereléséhez. Ráadásul ha még a régi gépet is használni akarjuk, tehetjük vissza a lemezt oda, ahonnan kivettük. Sokkal egyszerűbb, ha összekötjük a két gépet egy kábellel, és ezen keresztül másoljuk át a fájlokat.

A *PCsync* éppen ezt a műveletet könnyíti meg. A csomagban soros

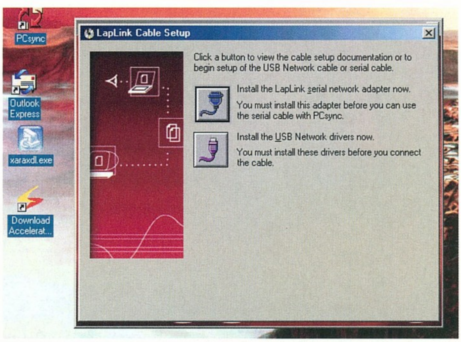


**Az interfész sokban hasonlít az Intézőhöz: a „húzd-és-ejtsd" itt is olyan jól működik.**

és USB-kábeleket is találunk, amelyekkel megteremthetjük a két gép közötti fizikai kapcsolatot. Mielőtt hozzákezdenénk a másoláshoz, telepítenünk kell a programot mindkét PC-re. Ezután mindkét gépről látni fogjuk a másik merevlemezét, így nincs más dolgunk, mint átmásolni a fájlokat. A *PCsync* az internet lehetőségeit is ki tudja használni. Ha két gép között fájlokat kell megosztanunk, de nem elég hosszú a kábelünk, csak kiválasztjuk valamelyik online adattárolási szolgáltatást (pl. **driveway.com** vagy **mydocsonlin.com**), feltöltjük a szükséges adatokat, majd a másik gépről a *PCsync* segítségével letöltjük őket.

Amennyiben a gépünkön Windows 95 van, a program valamivel nehezebben fogható munkára. Ebben az esetben valószínűleg telepítenünk kell a *Java Virtual Machine*-t és a **winsock.dll** egy újabb verzióját, de egyik sem ördöngös feladat. A *VM*-et a *PCsync* lemezén is megtaláljuk, a **winsock** legújabb változata pedig letölthető a LapLink weboldaláról.

A *PCsync*-be nagyon nehéz lenne belekötni, mivel pontosan azt teszi, amit ígér. Ha belegondolunk, hogy már maguk a kábelek is sokat érnek, biztosak lehetünk abban, hogy komoly értéket kapunk a pénzünkért. *PCF*




**Ha úgy döntünk, hogy a dobozban lévő soros- vagy USB-kábelt is használni fogjuk, előbb telepítenünk kell a megfelelő szoftvereket.**

| PCsync | Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|---|
| **Kb. 30 ezer Ft** | ✓ Mellékelt kábelek | 82% |
| LapLink | ✓ Net alapú fájlmegosztás | |
| www.laplink.co.uk | ✓ Egyszerű adatmozgatás | |
| **Ha csak úgy:** 8Mb, Win95/98/ME/NT 4.0/2000 (az USB-kábel csak Win98/ME/2000-rel használható) | ✓ Pénzvisszafizetési garancia | |
| | ✗ Nem fogjuk kihasználni | |

# Aquatica

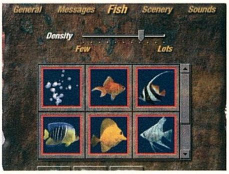
A képernyővédők érdekessége, hogy mindenki használja őket, pedig már nincs is rájuk szükség. Vagy mégsem?

A KÉPERNYŐVÉDŐKET ANNAK IDEJÉN azért találták ki, hogy óvják vele a monitorokat, mostanában viszont már egyre kevesebben törődnek ezzel. A neten képernyővédőkre vadászó felhasználóknak sem annyira monitor védelme lebeg a szemük előtt, mint inkább az, hogy rábukkanjanak valami igazi különlegességre. Az *Aquatica* kedvéért talán még modemmel is érdemes kivárni a hosszú letöltést.

Már a regisztrálatlan verzió is többféle halat és háttérképet tartalmaz. Kiválaszthatjuk, hogy egyszerre hány kopoltyús legyen az akváriumban, és milyen gyakran kerüljenek a szemünk elé. A teljes változatban választhatók 2D-s és 3D-s hátterek is, például korallzátony vagy hajóroncs. A szokásos aranyhal mellett olyan tengeri állatok is letölthetők, mint például a medúza, a polip vagy a nagy fehér cápa. És ha a 38 különféle faj és a 28 háttér nem lenne elég, érdemes ellátogatni a www.clubaquatica .com címre, ahol további halak, akváriumok és hangok várnak ránk.

És ez még nem minden... Ha valakinek online üzenetet akarunk küldeni, eddig valószínűleg e-mailt írtunk neki vagy bekapcsoltuk az ICQ-t. Az, hogy a képernyővédőt használjuk erre a célra, bizonyára még eszünkbe sem jutott, pedig az *Aquatica*-nak saját üzenőszoftvere van. A Network Messages szolgáltatással szöveges üzeneteket küldhetünk a helyi hálózaton vagy az interneten keresztül. A beérkezett üzenetek akkor jelennek meg, ha bekapcsol a képernyővédő.

Nem ez az első olyan screensaver, amely akváriummá változtatja a monitorunkat. A háttér és a fényviszonyok élethűsége, az állatok fényképszerű megjelenítése és realisztikus mozgása viszont az *Aquatica*-t magasan a többiek fölé emeli. Ezentúl, nem kell megvárnod a Duna Televízió éjszakai adását, már neked is lehet saját akváriumod. **PCF**




**Ha halban csak a ruszlit szereted, az *Aquatica* nem lesz a kedvenced. Élő halakból viszont nagy a választék.**

> **Az állatok fényképszerű megjelenítése az *Aquatica*-t magasan a többi képernyővédő fölé emeli.**




**Sokkal jobb, mint egy saját akvárium – legalább nem kell kitisztítani, ha valamelyik sneci úgy dönt, alulról szagolja a lélegeztetőt.**

| Aquatica | Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|---|
| PTM Communications<br>www.ptm.co.uk<br>**Ha csak úgy:** P166, 16Mb, Win95/98/NT<br>**Ha tényleg:** PII | ✓ Élethű megjelenítés<br>✓ Üzenőszoftver<br>✓ Ingyenes update-ek<br>✗ Idővel unalmas lesz<br>✗ Vannak ingyenesek is | 68% |

# SurfDoubler

Légy jó kisfiú, és oszd meg azt az ADSL-kapcsolatot másokkal is, rendben?

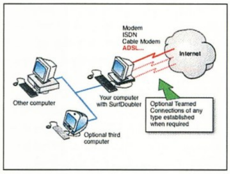
EMLÉKSZEL MÉG, MIT MONDOTT az anyukád, amikor kicsi voltál? Hogy mindenkit mindenből egyenlő rész illet. Az ilyen jellegű intések azután mindenkiben vegyes érzelmeket váltottak ki, főleg ha oda kellett adni a kisöcsinek a frissen kapott cigirágó vagy robbanós cukor felét. Persze volt a dolognak előnyös oldala is: hiába hitte az öcsi, hogy övé lesz az utolsó csokis fánk, egy nagy harapást nekünk is adnia kellett belőle.

A Vicomsoft ugyanezt az egalitárius szemléletet hozza vissza a *SurfDoubler*-rel. Most, hogy a széles sávú internetes kapcsolat egyre több otthonban kézzelfogható valósággá válik, a Vicomsoft még ennél is többet kínál azzal, hogy egyetlen broadband vonalunkat több gép között is megoszthatjuk.

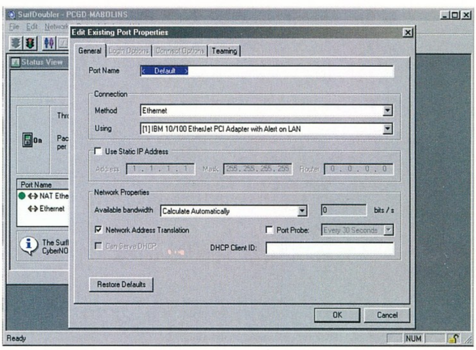
A *SurfDoubler* teljesen átveszi az irányítást a hálózati kapcsolatunk felett. Először létre kell hoznunk egy otthoni LAN-t, majd telepíteni kell a programot valamelyik PC-re: ettől kezdve ez a gép lesz a szerver. A dolog persze csak akkor működik, ha már kész az otthoni háló. A Vicomsoft talán ezzel szűri meg a felhasználókat: ha egy otthoni LAN-t létre tudnak hozni, talán a *SurfDoubler* telepítési nehézségein is könnyebben túlteszik magukat.

A program által használt megosztás lényege az úgynevezett Network Address Translation, amely állítólag gyorsabban és hatékonyabban működik, mint a hagyományos, proxy alapú hálózatok. Más kérdés, hogy mi semmilyen különbséget nem vettünk észre az otthoni és a *PCF* irodájában lévő LAN viselkedése között.

A *SurfDoubler* sokféle beállításra ad lehetőséget (weboldalszűrés, távoli elérés stb.) és tulajdonképpen bármilyen típusú internetes kapcsolattal használható. Mindegy hogy modemet, ISDN-t, vagy ADSL-t akarsz használni. Az egyedül hibája az, hogy nem sokan fognak 10-15 ezer forintot kiadni egy olyan programért, amelyet igazából csak szélessávú kapcsolat birtokában lehet kihasználni, és összerakni sem olyan egyszerű, mint az elsőre látszik. Aki viszont nagy teljesítményt akar elérni, annak megfelelő megoldást fog jelenteni. **PCF**




**A *SurfDoubler* 56K-s modemmel is használható, de csak akkor, ha mazochista hajlamaink vannak.**




**Ebben az ablakban az látható, hogy éppen hány gép csatlakozik a netre. Úgy tűnik, egyelőre még egy sem.**

| SurfDoubler | Pro és kontra | Vélemény |
|---|---|---|
| Vicomsoft<br>www.vicomsoft.com<br>**Ha csak úgy:** P100, 32Mb, Windows95/98/NT4/2000, otthoni LAN | ✓ Nagy teljesítmény<br>✓ Extra szolgáltatások<br>✓ Viszonylag olcsó<br>✗ Nehéz összerakni<br>✗ Csak broadbanddel éri meg | 67% |

# Rutin

PCFormat A sokoldalú PC magazin

Az Árnyak Völgyén (ill. WWWölgyén) átvezető utadon veled leszünk – csak el ne ess a cipőfűződben...

## Tartalom



# Weboldal-készítés

Az előző részben már megtetted első óvatos, de hasznos lépéseidet, tehát itt az idő, hogy kicsit fejleszd KÉPességeidet, és tovább haladj a web-tervezés világában.

•1. rész
•2. rész

A NEHEZÉN MÁR TÚL VAGY. Ha egyszer nekiállsz felfedezni, mi is áll egy weboldal elkészítése mögött, lehetőségek egész tárháza nyílik meg előtted, és teljesen más szemmel tekintesz majd az internetre. A cikksorozat első része már elindított ezen az úton, megismertetve azokkal a tényekkel, melyek elengedhetetlenek egy weboldal elkészítéséhez. Miután kezded elsajátítani a net nyelvét, és már ismered az alapvető szabályokat, most eljött a továbblépés ideje.

A sorozat második részében egy kicsit tovább viszünk, olyan módszereket bemutatva, melyek oldalad külalakját alakítják.

### Fejleszd KÉPességeidet!

Bár mindig a tartalom a legfontosabb, a web mára már a színek és képek életteli közössége, ennek megfelelően a külalak megtervezése komoly része a weboldalkészítésnek; akkor sincs ez másképp, ha még csak most kezdted az egészet.

Egy jó oldalon természetesen tömérdek érdekes információ található, de egy rossz színösszeállítás, lassan töltődő képek, túlságosan is díszes betűtípus, vagy több oldalnyi töretlen szöveg pillanatok alatt elriasztja a felfedező kedvű látogatókat. Szerencsére elég pár sornyi kód és néhány alapszabály, hogy büszkén mutogathasd az oldaladat. Első lépésben a megfelelő színösszeállításról kell gondoskodnod: válassz háttér- és betűszínt (ld. Szín-kavalkád) Ezek alapesetben fehér és fekete, ami nem feltétlenül rossz. Ha azonban nincs egy halomnyi képed és grafikád, okosabb megváltoztatni, ezzel is érdekesebbé téve.

**Szerencsére elég pár sornyi kód és néhány alapszabály, hogy büszkén mutogathasd az oldaladat.**

### Színigaz

A szöveg és a háttér színét a kezdeti <BODY> taghez adott paraméterekkel adhatod meg, a következőképpen:

```
<BODY BGCOLOR="colour"
TEXT="colour">
```

Két módon határozhatod meg a kiválasztott színt: a szín nevével és annak RGB értékével (ld. később). A böngészők tizenhat alapszín-nevet képesek kezelni, de hat szeretnéd a színkészletet kibővíteni, kénytelen leszel az utóbbinál (RGB) maradni. Ebben a rendszerben a színeket három számérték összessége képviseli, mindegyik egy alapszín (Red/vörös, Green/zöld, Blue/kék) erősségét határozván meg 0-255-ig. Ha ez még nem volna elég a jóból, végezetül a számokat át kell alakítani hexadecimális értékké (ez utóbbi a Windowsban nem okozhat problémát: indítsd el a Start menü Prog-

## HTML

A HTML táblázatok – nem meglepő módon – sorokból és oszlopokból állnak; formájukat a sorokban található cellák száma határozza meg. Az alapvető HTML tagek elsajátítása nem lehet probléma.

<TABLE></TABLE>
A táblázat kezdete/vége, itt található az összes sor / oszlop-információ.

<TR></TR>
A sorok kezdetét/végét jelöli, és tartalmazza a sor cellainformációit.

<TD></TD>
A cellák kezdete/vége. Az egy sorban található cellák száma határozza meg a táblázat oszlopainak számát.

A következő oldalon található példánkban a táblázatok segítségével egy kép fölé rendezünk egy sornyi szöveget.




**Látogasd meg az Absolute Web Graphics Archive oldalát** (http://grsites.com/webgraphics) **– itt számtalan ingyenes grafikát letölthetsz oldaladhoz.**




**A Web Reference Colorizer** (http://webreference.com/html/tools/colorizer) **felbecsülhetetlen értékű eszköz oldalad színeinek kiválasztásához.**

ramok menüpontjának Eszközök almenüjében található Számológépet, majd a Nézet menüpontban állítsd a megjelenést Tudományosra. Itt kiválaszthatod, hogy HEXadecimális vagy DECimális – a tízes számrendszer – értéket akarsz látni. A DEC-et kiválasztva írd be az értéket, majd állj át HEX-re).

Például a vörös szín RGB értéke 255-0-0, ez hexadecimálisan FF0000 – tehát így állíthatod a hátteret vörösre:

```
<BODY BGCOLOR="#FF0000">
```

A web színpaletta még az alapok elsajátítása után sem olyan egyszerű, így ha problémád akad, fordulj az offline és online súgókhoz – a webreference.com nagyszerű példája az utóbbinak. A színek meghatározásában nagy segítségedre lesz a **http://webreference.com/html/tools/colorizer** címen található eszköz.

### Lassíts!

Miután elkészültél a színek megadásával, itt az idő néhány kép beillesztésére. Azonban csak óvatosan – feleslegesen ne használd őket; olyan oldal-elemekhez a legjobb képeket alkalmazni, mint a hátterek, menük stb. Egy oda nem illő fotókkal és grafikákkal telepakolt oldal lassan töltődik be, és elriasztja a látogatókat.

Mikor eldöntötted, milyen képeket alkalmazol majd, először a grafikán kell alakítanod egy kicsit. Az első lépés meghatározni a formátumot. A két legnépszerűbb (GIF és JPG) mellett mostanában kezd megjelenni a PNG. Általános szabály, hogy a gombokhoz, logókhoz a GIF, a nagyobb színpalettát és jobb képminőséget igénylő fotókhoz a JPG ajánlott. Emellett érdemes valamilyen rajzolóprogramot (mint a *Paint Shop Pro*) használni a képek lekicsinyítéséhez – így biztosíthatod, hogy a képek gyorsan betöltődjenek.

### Képcsarnok

Egy kép megjelenítéséhez elég egy sort beszúrni a **<BODY>** tagek közé. A képeket a HTML fájlokkal együtt érdemes tárolni, bár jobb, ha létrehozol egy külön könyvtárat nekik – ezután a hivatkozásban meg kell adni a kép helyét:

```
<IMG SRC=kepek/kepnev.jpg>
```

Figyeljük meg, hogy a könyvtárak megadásánál a szokásos \ jel helyett / szerepel. Ez azért fontos, mert néha más operációs rendszerek böngészői (pl. Mac) nem képesek máshogy értelmezni (a Windowsos böngészők értelmezéskor kicserélik a \ -t / -re). Érdemes megnézni a **http://grsites.com/webgraphics** oldalt, ahol ingyenesen letölthető grafikák sokat segíthetnek site-od felfejlesztésében.

Most jött el az idő, hogy megismerkedj a táblázatokkal. Eredetileg adatok táblázatszerű megjelenítésére szolgáltak, de mára ez az elsődleges módszer az elemek elrendezésére. Ez a HTML programozás egyik legtrükkösebb része, így jól jöhet valamilyen segédprogram (mint a *Netscape Navigator*-hoz tartozó *Netscape Composer*). A lejjebb látható példák azért nyújtanak majd némi segítséget a témában...

### Legyen stílusod!

Már azt hihetnéd, készen állsz oldalad éles bevetésére, és talán így is van. Azonban, miután elsajátítottad a HTML csínját-bínját, és elkészítetted első saját weboldaladat, még számos fejlesztési lehetőséged van, mielőtt közzétennéd művedet. A web arculata drámai változásokon ment keresztül az elmúlt években, és mivel több milliónyi site található rajta, minden lehetséges technológiát meg kell ragadnod, hogy oldaladat egyedivé varázsold. A továbbiakban megvizsgáljuk a web-tervezés fejlettebb oldalait is, melyek segítségével kiemelkedhetsz a tömegből. Vetünk egy pillantást arra is, hogyan teheted közzé oldalaidat, és gyakorlatban is bemutatjuk ennek lehetőségeit.

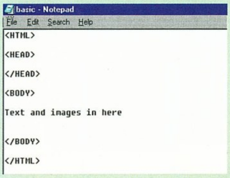
A cikksorozat előző részében megvizsgáltuk a HTML oldalak építőköveit. Itt megismerkedhettél az alapvető tagekkel, amelyek a szöveg formázását és színét határozták meg. Ezekkel csupán annyi a probléma, hogy használatuk nehézkes, és ha át akarod alakítani az oldalad külalakját, rengeteg kódolásra lesz szükséged. Szerencsére más módszer is létezik a websiteok külsejének meghatározására. A soros kapcsolódású stíluslap (Cascading Style Sheet – CSS) nagy lépés előre a weboldal-tervezés területén – ez egy sablon, amiket oldalaid tipográfiai formázására használhatsz. Egy ilyen stíluslap egyfajta szabálygyűjtemény, amellyel az oldalak egyes elemeinek formátumát adhatod meg; ez később vonatkoztatható egy lapra, vagy akár az egész site-ra általánosan. ▶

## Szín-kavalkád

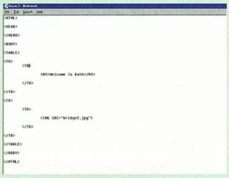
Az *Internet Explorer* és a *Netscape Navigator* egyaránt támogatja az itt felsorolt színeket, így ezeket a HTML kódodban is nyugodtan alkalmazhatod.

| | |
|---|---|
| Aqua – világoskék | Navy – mélykék |
| Black – fekete | Olive – khaki |
| Blue – kék | Purple – lila |
| Fuchsia – rózsaszín | Red – vörös |
| Gray – szürke | Silver – ezüst |
| Green – zöld | Teal – sötétzöld |
| Lime – citromzöld | White – fehér |
| Maroon – bordó | Yellow – sárga |

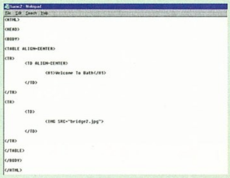
## Táblázatok




**① Kezdjük egy egyszerű sablonnal, amely egy fejlécet** <H1> **és egy képet tartalmaz. A táblázatok használatával rendezettebbé teheted az oldalt; a szöveg és a kép is középre kerülnek majd, az oldal többi részét pedig a kép alá helyezheted el.**



**② Első lépésként add hozzá a sablonhoz a táblázatot. Kezdd a** <TABLE> **taggel, majd szúrj be két sort, egy-egy cellával. Most, hogy a szöveg már a táblázaton belül helyezkedik el, nekiállhatsz formázgatni.**



**③ Először is középre igazítjuk a táblázatot, az indító** <TABLE> **taghez adva az** ALIGN=CENTER **paramétert. Ezután hasonló módon igazítható középre a két cella is, csak itt a paramétert a** <TD> **taghez kell illeszteni.**




**④ Most, hogy a kép és a fejléc már középen található, további tartalommal is gazdagíthatod az oldaladat. Tetszőleges számú sor, cella adható a táblázathoz, és mindvégig kézben tarthatod az elrendezésüket.**

Azért soros, mert egy hierarchiai rend érvényesül annak eldöntése során, hogy egy adott elem formátumát melyik szabály határozza meg.

### A CSS király, világos?!

A stíluslapok működése a következő: kiválasztasz egy HTML elemet, majd megadsz egy rá vonatkozó szabályt vagy utasítássorozatot, amelyek az oldal megnézésekor kerülnek alkalmazásra. Íme egy példa:

```
P { font-size: 12pt; font-
face: Verdana, sans-serif; }
```

Ez az utasítás minden bekezdésre (<P>) 12-es méretű Verdana, sans-serif betűtípust alkalmaz majd – és ez annyit tesz, hogy a lapon látható összes bekezdés egységessé válik. A stíluslap hozzáadható egy bizonyos kódrészhez, egy egész HTML oldalhoz, sőt, egy küldő fájlban eltárolva akár az egész site-ra is alkalmazható. Ez utóbbi a leghatékonyabb, hiszen így nagyszabású változtatásokat vihetsz végbe csupán néhány sor megváltoztatásával.

A CSS technika egyetlen komoly hátránya a böngésző-támogatás hiánya, azonban a két legelterjedtebb alkalmazás – a *Netscape Nagivator* és az *Internet Explorer* – teljesen különböző módon kezelik a CSS-t, korai verzióik pedig csak kevéssé egységes támogatást nyújtatnak rá. Mindezek ellenére a CSS egy olyan technológiája a HTML programozásnak, amibe érdemes beleásni magad, főleg, ha majd elkezded kiterjeszteni a site-odat.

### Üzleti osztályon

A stíluslapok használatával bizonyos igényességet sugároz majd az oldalad. Ahhoz azonban, hogy igazán elkápráztasd a látogatókat, kell néhány interaktív elem is. Számos lehetőség közül választhatsz, a legelterjedtebb azonban a JavaScript. Ennek a script nyelvnek a segítségével olyan külön effekteket alkalmazhatsz, mint az interaktív gombok (rájuk mutatva az egérrel megváltoznak), amelyeket manapság szinte az összes weblapon megtalálni.

Talán most úgy gondolod, hogy egy új nyelv elsajátítása, miközben még csak alapszinten ismerted meg a HTML-t, túl nagy kihívás, de ne aggódj: nem kell megtanulnod a Java Script-et. Rengeteg előre elkészített kódot találhatsz manapság a Neten, legtöbbjükhöz még használati utasítást is kapsz – így arra sem neked kell rájönnöd, hogy építsd be a scriptet meglévő HTML kódodba. Jó forrás lehet a következő oldal: **http://java-scripts.net** – az itt található kódokat mindenképpen érdemes kipróbálni. Hamar rájössz majd, hogy ezekkel az interaktív elemekkel nagyban megdobhatod site-od színvonalát, és csupán annyi a dolgod, hogy kijelölöd, majd beilleszted a kódrészleteket.

### A Web megmentője

Egy másik módja a weblapod felgyúrásának valamilyen web animációs csomag használata – ilyen termék például a Macromedia *Flash*-e. Ez a multimédiás eszköztár olyan lehetőségeket bocsát rendelkezésedre, mint a teljes képernyős animációk, interaktív grafika, mindez aláfestő hangokkal fűszerezve. Egyre több és több oldal használ *Flash*-t, hogy interaktív menükkel kecsegtesse a látogatókat – erre jó példa a **http://www.lordoftherings.net**. A *Flash* számos előnyt kínál az ambiciózus web-fejlesztőknek, azonban van néhány komoly hátránya is. Legelőször is, a *Flash*-technológiát használó site-ok megtekintéséhez először is le kell tölteni és installálni kell a böngészőhöz egy *Falsh plug-in*-t – épp ezért számos site rendelkezik *Flash* és *Flash* nélküli verzióval. Másodszor pedig a *Flash* szoftver igen drága; bár a **http://www.macromedia.com/software/flash** oldalról letölthető egy 30 napig ingyenesen használható verzió.

Ahogy az itt leírtakból kiderül, a mai modern weboldalakhoz már nem elég a jó öreg HTML alapozás, amellyel a cikksorozat első részében ismerkedhettél meg. Ennek ellenére számos kiváló oldal található a Weben, melyek nagyszerű tartalmukkal látogatók ezreit vonzzák naponta: vess csak egy pillantást például a **www.pcformat.co.uk** oldalra. Az első lépés azonban mindenképp az, hogy kitedd az oldalad a netre, majd kitaláld, milyen tartalommal fogod a látogatók figyelmét megragadni, hogy aztán később vissza is jöjjenek. Remélhetőleg már elég lelkes és felszerelt vagy ahhoz, hogy elindulj a web-tervezés útján, és nemsokára remélhetőleg már rád is felfigyelnek a neten. ***PCF***

## Szereted, ha kiszolgálnak?

Számos internet-kiszolgáló ingyenesen hostolja az oldaladat, bár ebben az esetben meg kell elégedned egy kevésbé jellegzetes címmel. Az egyéni felhasználóknak és kisvállalatoknak egyébként még mindig ez a legjobb megoldás. Íme egy rövid útmutató az egyik hazai ingyenes hosthoz:




### Freeweb

Egyre gyorsabban fejlődik a világ, hogy hol a vége nem tudjuk. Akik viszont nem kapcsolnak elég gyorsan, nagy lépéshátrányba kerülhetnek, mely végzetes lehet. „Aki kimarad, lemarad!" Sokunk fejében megfordult már a következő gondolat: „Kellene csinálnom egy saját honlapot fenn az interneten, ahol magamat, termékemet, vállalkozásomat reklámozni tudom!" Eddig a gondolatig már sokan eljutottunk. A következő lépcsőfok a nagy kérdés megválaszolása: a gyakorlatban hogyan kellene csinálni?

Legegyszerűbben ha a Freeweb szerverére regisztráltatjuk magunkat, mint a nevéből kiderül teljesen ingyenesen. Ha elolvastuk és elfogadtuk a feltételeket, nincs más hátra, mint megadni az adatainkat oldalunk leírását, végül, hogy milyen kategóriában jelenjünk meg a toplistában. Végül nyomjuk le a „REGISZTRÁL" gombot. Ezek után feltölthetjük adatainkat a lapra. FONTOS: A Regisztrációs Szabályzat figyelmetlen olvasása nem mentesít annak betartása alól.

## Web host-ok

Az oldalad netre töltése viszonylag egyszerű, ha viszont egyedi, könynyen azonosítható domain-névre vágysz, azt már nem kaphatod meg ingyen.

Nálunk is számos cég ajánl már ilyen körű szolgáltatást, ezeknél általában a domain-név mellé még nagy méretű tárhely és tanácsadás is jár. Ne számíts azonban arra, hogy olcsón megúszod – jó párezer forintodba kerül havonta, ha egy ilyen szolgáltatóhoz fordulsz.

Ha azonban mégis ezt az utat választod, érdemes megnézni a következő oldalakat: www.domain.hu, www.webtar.hu




**A .com vagy .hu címekkel komolyan veszik majd a site-odat, de ezek nem ingyenesek...**

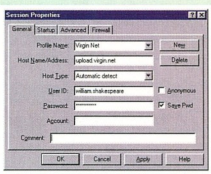
## Töltődj fel...



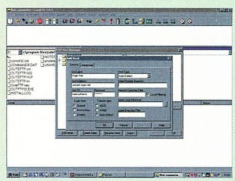

**① Először is szükséged lesz egy internet-szolgáltatóra – tanulmányozd a „Szereted, ha kiszolgálnak?" hasábot, ha még nincs otthon ilyen, hogy feltöltődj.**




**② A legtöbb szolgáltató ad információt arról, hogy tölthetsz fel fájlokat. A** www.tar.hu **oldalán például számos segítség-oldalt találhatsz arról, hogy kezeld az oldaladat.**




**③ Néhány esetben FTP-zned kell. Ilyenkor szükséged lesz a szolgáltató szervernevére és címére. Ezután már csak tudnod kell, hogyan használd az FTP-t (File Transfer Protocol).**



**④ Ezután már csak egy FTP szoftver kell (az e havi CD-n található Terrapin tökéletesen megteszi), és az internet-szolgáltatótól kapott adatok alapján már indulhat is a töltögetés...**

# Állás-les

Munkát keresel? Akarsz egy fiatal és most formálódó csapat tagja lenni? És volna kedved az alábbiak valamelyikéhez? Ha igen, ne habozz! Küldd el önéletrajzodat minél előbb a címünkre.

## Vezető-szerkesztő

Te vagy az ideális pályázó, ha több éve újságírással foglalkozol, kiválóan tudsz angolul, valamint alapos elméleti és gyakorlati számítástechnikai ismereteid vannak. Munkádban igényes vagy, emellett kreatív, dinamikus és szereted a kihívásokat.

**Feladat:** Csapatmunka, emberek irányítása.

## Hirdetési üzletkötő

Ha szeretnél sokat keresni, kitartó természetű vagy és bírod a gyűrődést, ennél jobb lehetőséged nincs.

## Titkárnő

Ha megvan legalább az érettségid, jól tudsz másokkal kommunikálni és ismered a Word és Excel programokat, akkor Te vagy a jelölt. Munkádban precíz vagy jól beszélsz angolul és hasonló területen már 1-2 éves tapasztalatot szereztél.

## Újságíró

Már dolgozol más lapoknak, de szeretnél külsősként interjúkat, teszteket vagy tudósításokat írni nekünk. Te vagy az emberünk, ha alapos számítástechnikai ismeretekkel rendelkezel és tudsz mellékelni néhány publikált referencia cikket.

## Fordító

Kitűnően beszélsz angolul és hasonlóan kiváló vagy számítástechnikából. Emellett mindig határidőre dolgozol és kifejezetten szeretsz újságcikkeket fordítani.

A magyar nyelvű fényképes önéletrajzokat „Szerkesztőség" jeligével a következő címre várjuk:

klausza@unitedmedia.hu
1021 Budapest, Hűvösvölgyi út 54.
III. ép. 1. em.

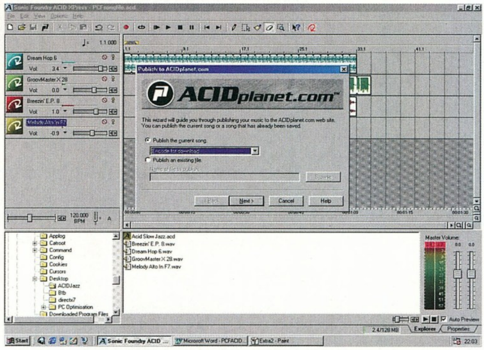
# Komponálj az ACID XPress-szel!

A LEMEZEN

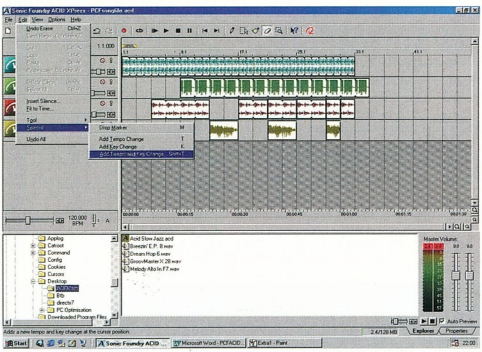
Talán hallottál már róla, hogy PC-den könnyű zenét szerezni. De nem is tudod, mennyire, amíg el nem olvasod az *Acid XPress* bemutatóját...

A SZOFTVERES SEQUENCERREL KÉSZÍtett zenék piaca mindig is kiszámítható volt, ám mikor az *ACID* egy pár éve megérkezett, nagy port kavart – egy gyorsan elsajátítható kezelésű, inspiráló programról volt szó, amellyel percek alatt nagyszerű zenéket írhattál, és csupán egy PC, valamint egy seregnyi hangminta kellett hozzá. Azóta a szoftver számos változáson ment keresztül, és már méretes rajongó táborral rendelkezik. Igen hatékony hangfeldolgozási lehetőséget kínál, és szerencsére a bonyolultabb dolgokat a háttérben végzi, így a lényegre koncentrálhatsz; emellett persze mindig is hatalmas szórakozás volt ütős tempókat kreálni számítógéppel. Az *ACID* egyik leghasznosabb tulajdonsága a hangminták nyújtásának/tömörítésének képessége, ami annyit jelent, hogy foghatsz egy adott hangfájlt, és tetszőleges tempóban beillesztheted már meglévő dalodba. A Sonyc Foundry pedig még egy ingyenes verziót – az *ACID XPress*-t – is a rendelkezésünkre bocsátott, amely remélhetőleg új felhasználókat hódít meg, és amelyet az e havi *PC Format* CD-mellékleten is megtalálhatsz.

Mielőtt azonban a közepébe vágnánk, egy valamit érdemes megemlíteni, ami esetleg kavarodást okozhat. A szoftver az installálása közben említést tesz az *ACID Pro 2.0*-ról – ami a program teljes verziója. Ez azonban egy demó verzió, amely az *ACID XPress* mellett telepítődik. Mikor elérkezel ehhez a részhez, válaszd azt az opciót, hogy nincs sorozatszámod (serial number), és nyisd meg az *ACID XPress*-t (open Acid XPress). Miután ez megtörtént, egy Windows-os hagyományokat tökéletesen követő felhasználói felülettel találod szembe magad – ez, lévén ismerős, nem okozhat problémát. A környezetfüggő súgó alapértelmezésben bekapcsolt állapotban van, így ha nem világos, hogy egy adott képernyőelem mit csinál, és valamicskét értesz angolul, csak állj fölé az egérrel, és megtudhatsz róla mindent.




**A megfelelő gomb lenyomásával művedet akár az interneten is bemutathatod – konkrétan az ACIDplanet.com oldalán.**



**Ha tempó- és hangnemváltozás szeretnél, az** Edit **menü** Special **alpontjában érdemes kutakodni.**

## Körbe-körbe, karikába...

Sajnos, az *ACID XPress* egyik korlátozása, hogy nem járnak hozzá előre elkészített hangminták, így ezeket majd neked kell összegyűjtened különböző forrásokból. A mostani leírásban tehát egy olyan számot készítünk, amely a Sonyc Foundry oldaláról (www.sonicfoundry.com) is letölthető *Acid Jazz* című dal hangmintáit használja – ez a dal egyébként a CD-mellékleten is megtalálható. Az oldalról egyébként több más demó is letölthető, de ha komolyan gondolod a zenélősdit, máshol érdemes keresned. A Sonic Foundry árusít hangminta-gyűjteményeket, és számos egyéb cég is készít ilyen CD-ket, ezeket pedig mind alkalmazhatod zeneszerzéshez. Ha olcsóbban szeretnéd megúszni, próbáld végigböngészni az Internetet .wav fájlok után, de vigyázz, mert ha kereskedelmi forgalomban lévő zenékből lopsz el részeket, valószínű, lemeztársaságok ügyvédei dörömbölnek az ajtód előtt, ha valaha is sikeres leszel...

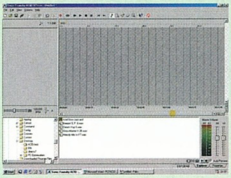
**A program a bonyolultabb dolgokat a háttérben végzi, így a lényegre koncentrálhatsz.**



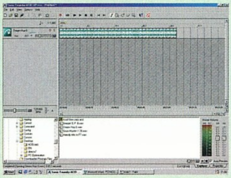

**Ha kifogytál a hangmintákból, irány a Sonic Foundry weboldala!**

Nehéz lenne rossz számot írni a most használt hangmintákkal – úgy készültek, hogy zeneileg illeszkedjenek egymáshoz – azonban mindig jó ötlet először a dobsávot elkészíteni, hogy aztán arra alapozhass. Ha rákattintasz egy hangmintára az Böngésző ablakrészben, az automatikusan lejátszódik,

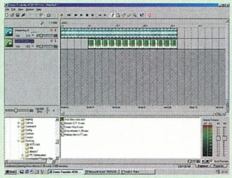
## Zenegyártás



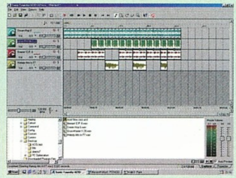
① **Az *ACID XPress* megnyitása után az első dolgod, hogy megtaláld a hangmintákat – erre a bal-alsó sarokban található Böngésző ablak használható. Keresd meg a CD** Acid Jazz **könyvtárat a CD-n, nyisd ki, és a hangminták máris elérhetők.**



② **A fájlok egyike DreamHop6 név alatt fut. Ha erre kattintasz és behúzod a hangszerelési ablakrészbe, új sáv jön létre; ezután a ceruza eszközzel könnyedén mozgathatod a hangmintát.**

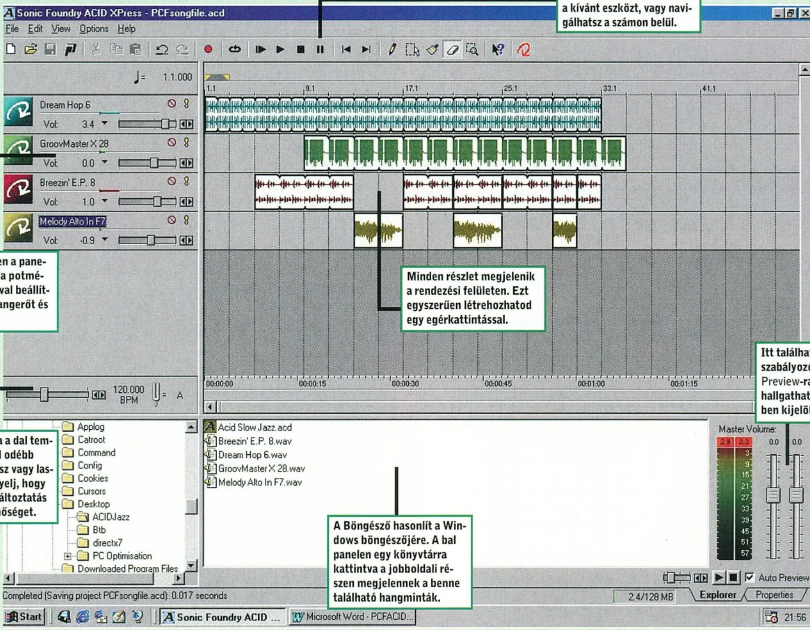


③ **A GroovMasterX28 egy basszus téma, és ugyanúgy szúrhatod be a dalba új sávot létre hozva, mint ahogy azt a dobbal tetted. Ezt pár ütemmel a dob után hozzuk be, hogy a felerősödés érzetét keltse.**



④ **Mostanra már kezdesz belejönni, hogy készülnek az *ACID XPress* számok, így elkezdheted behajigálni a megmaradt hangmintákat – egy zongora- és egy szaxofon témát – így teljessé válik a kompozíció.**

## Hangkeverés



Az eszköztárból (nem meglepő módon) kiválaszthatod a kívánt eszközt, vagy navigálhatsz a számon belül.

Az összes sáv ezen a panelen található. Itt a potméterek használatával beállíthatod a kívánt hangerőt és elhelyezkedést.

Minden részlet megjelenik a rendezési felületen. Ezt egyszerűen létrehozhatod egy egérkattintással.

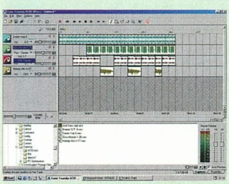
Itt található a fő hangerőszabályozó. Az Auto Preview-ra kattintva meghallgathatod a Böngészőben kijelölt hangfájlt.

Ez a tolóka állítja a dal tempóját – az egérrel odébb húzva gyorsíthatsz vagy lassíthatsz. Arra figyelj, hogy a nagymértékű változtatás rontja a hangminőséget.

A Böngésző hasonlít a Windows böngészőjére. A bal panelen egy könyvtárra kattintva a jobboldali részen megjelennek a benne található hangminták.

## Érdemes először a dobsávot elkészíteni, hogy aztán arra alapozhass.

és ha tetszik, csak húzd be a felette található sáv-ablakba, és a szoftver automatikusan készít neki egy új sávot. Ezután már csak a ceruza ikont kell kiválasztani az eszköztárból – alapbeállításban ez az aktív, tehát nem kell bajlódni a keresésével – amit arra használsz, hogy oda húzd a fájlt, ahova szeretnéd.



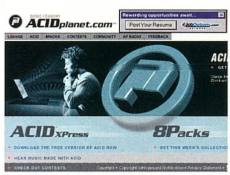
**⑤ Persze nem jó, ha minden egy hangerőn és egy sztereó oldalon játszódik le – a hangerő potméter az alapbeállítás, a mellette levő nyíllal kérheted a másikat.**

### A változatosság gyönyörködtet

Miután létrehoztad az első sávot, a többit ugyanezzel a módszerrel készítheted el, de persze nem valószínű, hogy mindegyiket egyszerre akarod majd lejátszani. A változatosság valóban gyönyörködtet, főleg, ha a zenéről van szó, így a basszust mi a dob elindulása után hozzuk be, a szaxofon és a zongora pedig különböző időben indulnak el. Ha valamiért ki akarsz törölni egy ütemet, csak válaszd ki a képernyő tetején található eszköztárból a radírt, és kattints az eltávolítandó elemre. Ha lenyomva tartod az egérgombot, egy területet jelölve ki, akkor egyszerre több mindent is törölhetsz.

Egy másik fontos momentum a keverés – tehát, hogy a különböző sávok ne egyforma hangerőn (volume) és helyen (pan - tehát a sztereó hangzás jobb ill. bal oldalán, közepén stb.) játszanak le. Ezeket egyébként a sávnevek alatt látható kis potméterekkel állítgathatod.

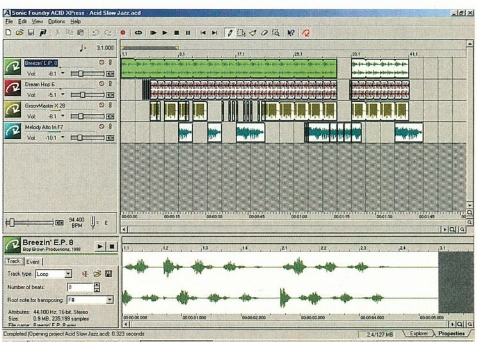
Nos, körülbelül ennyi az *ACID XPress* dióhéjban. Ne aggódj, ha még sosem foglalkoztál zenével – a tapasztalat hiánya nem tarthat vissza különösebben, és mivel a mások által megírt hangminták miatt a saját zenei képességeidet nem kell használnod, csak a képzeleted szabhat határt. Ha egy kicsit felbátorodtál, kísérletezhetsz hangnem- és tempóváltásokkal egy dalon belül, és számos extra lehetőséget akad az Edit menü Specials alpontjában. Nosza! *PCF*



**Ha elkészült a nagy mű, feltöltheted az ACIDPLANET.com weboldalra.**



**A nemsokára megjelenő *ACID Pro 3.0* új fejezetet nyit az *ACID* sorozat történelmében.**



**Ha a képernyő jobb alsó sarkában található Properties fülre kattintasz, a Böngésző wav formátumban mutatja meg az aktuális számot – ettől balra gyűrheted a különböző beállításokat.**

# Készíts játékot Blitz Basic-ben!

Íme, a *Celestial Rift*: az a játék, amelyet te is azonnal elkészíthetsz alapszintű BASIC tudással.

•1. rész
•2. rész
•3. rész

EGYBŐL A MÉLY VÍZBE – EZ A legjobb módja annak, ha az ember meg akar tanulni egy programozási nyelvet. Úgyhogy telepítsd is a *Blitz Basic*-et az e havi CD-mellékletről, és kezdd el megtervezni a játékot! Egy felülről lefelé scrollozó lövöldözős játékot fogunk készíteni (tehát a hagyományos stílusban, pályák és filmjelenetek nélkül), *Celestial Rift* címmel. A *Celestial Rift* célja az, hogy a lehető legtovább életben maradj, olyan sok ellenfelet elpusztítva, amennyit csak lehet. A sikered egyedüli mércéje a régről ismert High Score tábla... ez egyébként egy 8-bites játék, amely kap egy kis extra üzemanyagot a 600 MHz-es PC-k világába lépve – mindenesetre a kezdőknek sem lesz vele túl nehéz dolga.

Ha esetleg nem említettük, öngyilkos küldetésedben segítségedre lesz még néhány kedves játékszer is: ez pedig a turbó, egy álcázó-egység, valamint a klasszikus, *Asteroids*-ihlette hiperugrás. Ja, el ne felejtsük a csinos 360°-os, párhuzamos scrollozású hátteret. Gyakorlatilag a kódban megtalálható elemek segítségével bármilyen 2D lövöldözős játékot elkészíthetsz.

A LEMEZEN

Az első lépés megismerkedni a *Blitz Basic* nyelvvel. Ennek érdekében kezdjük a szokásos „PRESS FIRE TO START" (nyomj tűzgombot a kezdéshez) bemutatkozó képernyővel, ami a *Celestial Rift* indításakor jelenik majd meg. Ha már feltelepítetted a *Blitz Basic* demóverzióját, a **Celestial Rift (final).bb** fájlban részletesebb magyarázatot találhatsz arról, hogy mi is történik a kódban.

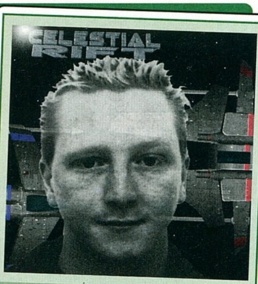
A *Blitz*-ben egy grafikus menü elkészítése pontosan ugyanolyan lépésekből áll, mint egy grafikus játéké.

1. Várakozni a felhasználó adatbevitelére
2. Meghatározni, mit kell rá reagálni, majd...
3. Kirajzolni azt a képernyőre

Az egyetlen különbség, hogy egy játéknál a döntéshozó folyamat sokkal összetettebb. Nos, a nyitóképernyőnk egyszerű példája lesz a három lépésnek, és közben megtanulunk számos később felhasználható dolgot. Mindezeket megelőzően azonban ismerkedjünk meg az alapfogalmakkal... kövesd kilenc lépésből álló bevezetőnket.

## Találkozz teremtőddel

**Háromrészes cikksorozatunkat egy hivatásos fejlesztő írta. Lássuk, mit tud mondani önmagáról...**




**Név:** Myke Pickstock
**Foglalkozás:** Fejlesztő programozó
**Feladat:** Művészeti vezető a Retrospecnél

A *Blitz Basic* tanfolyamot Myke Pickstocknak köszönhetjük, aki hivatásos *Visual Basic* programozóként kezdte. Mivel már gyermekkorától nagy játék rajongó volt, eredetileg úgy gondolta, hogy az olyan összetett programozási nyelvek, mint a C++ megtanulásának nehézsége miatt a játékfejlesztői pozíció csak egy álom. Azonban egy olyan egyszerű nyelv, mint a BASIC, mégis közelebb hozhatja ezt az álmot, főleg, ha olyan Windows-kompatíbilis elemekkel rendelkezik, mint a *Blitz Basic*.

„ZX Spectrumos éveim folyamán egyetemi programozási óráimnak és munkámnak köszönhetően már megismerkedtem a BASIC-stílusú nyelvek szerkezetével" – magyarázza Pickstock, aki általában a játékok művészeti oldaláért felelős – „Így azáltal, hogy a *Blitz* szinte azonos utasításkészletet használ, nagy előnyben voltam."

Kövesd az itt olvasható útmutatót, és elkészíthetsz egy profi külsejű DirectX játékot percek alatt.

www.retrospec.co.uk

## 1. Lépés

```
;This makes two CONSTants. These are values which will
;NOT change at any point in the program, so we set their values now.
Const SCREEN_WIDTH = 800
Const SCREEN_HEIGHT = 600
Global frames   ;this is a Variable which can be used to store different
                ;values as the program progresses

;This is the code which tells Blitz what Display Resolution to use
;on the Graphics Card. The "GRAPHICS" command should always be placed
;Before you do ‡anything‡ image-related in your program
Graphics SCREEN_WIDTH,SCREEN_HEIGHT,0,1 ;start the graphics mode at
                                        ;SCREEN_WIDTH by SCREEN_HEIGHT
                                        ;let Blitz choose the depth (,0)
                                        ;and run full screen (,1)
```

Kezdjük A PROGRAM BEÁLLÍTÁSAIVAL: erre valók a Variable declaration (változó deklaráció), Global, Const és Graphics parancsok. Számos módon tárolhatsz információt a *Blitz Basic*-ben. A két legegyértelműbb mód a változók és konstansok használata. Annyi a különbség, hogy a változókban tárolt információt később megváltoztathatod, míg a konstansokban tárolt a program futása közben végig változatlan marad.

## 2. Lépés

A Grafikus módot is be kell majd állítanod – megadhatod, hány pixel széles, hány pixel magas legyen a képernyő, és hogy hány színt használhat – olyasmit kell elképzelni, mint a felbontás és színek beállítása a Windows-ban.

A képi változók, a **LoadImage** és a **MaskImage** parancsok lépnek a pályára. Egy képi változó csupán egy hagyományos változó, amely egy képre (BMP, JPG) hivatkozik, amelyet bizonyos *Blitz Basic* parancsokkal a memóriába töltöttünk.

A legelső szükséges parancs a LoadImage (kép betöltése) lesz, amelynek szüksége lesz egy érvényes fájlnévre:

```
probakep = LoadImage
("grafikak/kep.bmp")
```

Azt is elérheted, hogy a képben szereplő fehér pixelek átlátszók legyenek képernyőre való rajzoláskor. Mintha azt mondanád a *Blitz*-nek: „Ha ezt a színt (255,255,255) találod a képben, ne rajzold ki." A **MaskImage** parancsot használhatod erre a célra. Bármelyik színt átlátszóvá teheted, csak a zárójelbe a kívánt szín RGB-kódját kell beírni.

## 3. Lépés

Mikor a játék sebességét kell kézben tartanod, a **CreateTimer** és **WaitTimer** utasításokra lesz szükséged. Az időzítő (timer) parancsok a *Blitz*-ben úgy működnek, hogy azonos hatást érnek el bármilyen sebességű PC-n. Egy lassabb gépen kihagy néhány animációs fázist, hogy képes legyen tartani a tempót. Egy gyorsabb gépen csak annyiszor frissíti a képet, ahányszor a programozó megadta neki – rá fogtok jönni, hogy ez milyen hasznos eszköz.

Ennek a használatát megfigyelhetitek a fő.bb fájlban. Módosítsátok az értékeket, és a hatás azonnal lemérhető a következő futtatásnál.

## 4. Lépés

```
;"i" is just an undeclared variable used to
;count how many times the for loop has run
For i = 1 To 5 ;do it 1, 2, 3, 4, 5 times
    ;do this bit of code
    ;(your code here!)
Next
;..code to run after the for loop...
```

Ó, a klasszikusok... **For, If, ElseIf, Color, Cls** és **KeyDown** parancsok... fincsi! Meg kell majd tanulnod az operátorok (+,-,*) használatát is. A BASIC egy sornyi döntéshozó parancsból áll, amelyek a képernyőn lévő dolgokat változtatják meg, vagy kiszámolnak valamit. Íme a fontosabbak:

**For parancs** - ez egy adott kódrészletet megadott számban ismétel meg.

**If / ElseIf parancs** - döntéshozatalra használható (ha / különben). Például: „IF ez történt THEN ezt a kódot hajtsd végre, ELSE ha más történt THEN a másik kódot.

Tehetsz IF utasításokat FOR ciklusba és fordítva. Még azt is megteheted, hogy IF utasításokat használsz IF utasításokon belül, illetve FOR ciklusokat egy másik FOR cikluson belül. Ezt hívják beágyazásnak.

A *Blitz*-ben a **Color** paranccsal lehet megváltoztatni a rajzolószínt (szövegekét ill. a képekhez nem tartozó képpontokét) egy bizonyos értékre. Ennek megfelelően e **Color 255,255,255** fehérre állítja az ezutáni szövegeket. A **ClsColor** hasonlóan működik, csak ez a **Cls** (képernyőtörlés) parancs utáni képernyőszínt adja meg.

Végezetül, a **KeyDown** utasítás arra használható, hogy megvizsgáld, egy adott gombot lenyomott-e a felhasználó. Az összes billentyű kapott a *Blitz*-ben egy kódot, ezzel lehet rájuk hivatkozni. A *Blitz* kézikönyvben megtalálhatod az egyes billentyűkódokat.

```
;..code to be run before the function..
myfunction()
;..code to be run after the function..
```

## 5. Lépés

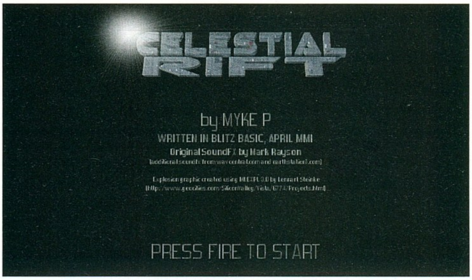
A függvények olyan kódrészletek, amelyek különállóak a fő kódtól (később még bővebben is lesz róluk szó).
A függvények szerkezete a következő:

```
Function sajatfuggveny()
    ; (saját kód)
End Function
```

A fő kódból egy függvényt, a nevét használva hívhatsz meg:

```
(függvényhívás előtti kód)
sajatfuggveny()
(függvényhívás utáni kód)
```

A függvények két dologra jók. Az egyik a kód hatékony elrendezése (emberi szempontból) – például külön függvényeket gyárthatsz döntéshozásra és a képernyő frissítésére; így egyébként a hibakeresés is sokkal hatékonyabbá válik. A második okra a tanfolyam egy későbbi fejezetében térünk vissza.




## 6. Lépés

```
;draw picture with the image variable
;"menu_ship1" at coords 50,30 (x,y)
DrawImage menu_ship1,50,30
```

A *Blitz* alapesetben nagyon hatékonyan használja a videó-buffert. Rajzolj ki mindent arra a területre, ami a felhasználó számára láthatatlan (BackBuffer), majd kapcsolj át arra, amelyiket látja (FrontBuffer). Alapvetően kirajzolunk egy csomó képet, és megmutatjuk a felhasználónak, majd kirajzolunk egy másik sorozatnyi képet, és azt mutatjuk meg.

Képek rajzolása? Nos. A *Blitz Basic* ezt is végtelenül megkönnyíti számunkra. Az első, amit tudni kell, hogy ha a jelenlegi „képgyűjteményre" egyszerre több grafikát rajzolsz, a régi képeket felülírják az újak.

```
SetBuffer BackBuffer()
    ;draw all your images
Flip
```

Nos, rajzolni pedig a következő utasítással lehet:

```
DrawImage
menu_hajo1,50,30
```

...ez a parancs a menu_hajo1 változóban tárolt képet rajzolja az 50,30-as koordinátákra. A menu_hajo1 a változó neve, az x és y pozíció pedig a képernyőnek egy bizonyos pontját jelentik (0,0 a bal-felső sarok).

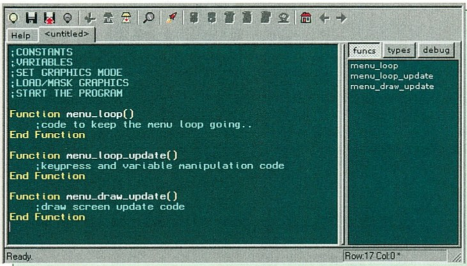
## 8. Lépés

Végül, pusztán a díszítés kedvéért, két mozgó hajót is hozzáadunk a menühöz, és megadjuk a lehetőséget a felhasználónak, hogy jelenlegi játékáról képernyőfotókat készítsen.

Adj hozzá néhány szükséges változót és konstanst a kód elejéhez és töltsd be / maszkold le a képeket a többivel együtt. Először lássuk a hajókat – szükségünk lesz egy-egy változóra a függőleges és vízszintes koordináták tárolására. Ezután, a menu_loop_update függvényben megírjuk a kódot, amely minden képkockánál megváltoztatja a függőleges pozíciót. Ellenőrizni kell azt is, hogy a hajó kirepült-e már a képernyő tetején, és ha igen, meg kell változtatni a függőleges pozícióját, hogy az alján jelenjen meg – egy másik vízszintes pozícióban (a Rnd parancs segítségével kérhetsz véletlen számokat a géptől, amelyek az első és második paraméter közé esnek majd). Emellett véletlenszerűen váltogatnunk kell a két hajótípus között.

Ezután, meg kell oldanunk a képernyő lementését. Kell tehát egy újabb változó a kód tetejére – FLAG_SAVESCREEN – és egy konstans a kívánt billentyű kódjával. A menu_loop_update függvényben ellenőrizd, hogy a felhasználó lenyomta-e a kívánt gombot, és ha igen, állítsd a FLG_SAVESCREEN értékét 1-re.

Ezután a menu_draw_update-hez hozzáadunk egy sort, amely megvizsgálja ennek a változónak az értékét, és ha az 1, elmentjük a képernyő tartalmát (a **SaveBuffer** elmenti a megadott buffert egy megadott nevű BMP fájlba), ezután visszaállítjuk a változó értékét 0-ra (így nem menti el a következő képkockánál is a képet). Töltsd be a tutorial1b.bb fájlt, ha megszeretnéd nézni a folyamat megjegyzésekkel bővített kódját, meg némi tippet, hogyan rajzolj ugyanolyan képernyőt bármely felbontásnál. PCF




## 7. Lépés

Itt az ideje, hogy mindebből egy menüt kreáljunk! Első teendőnk (ha ez még nem történt volna meg) a *Blitz Basic* indítása. A programszerkezet megtervezésével kezdjük: új programot a File menü New... pontjával kezdhetünk.

A menu_loop_update() függvény kezeli majd a billentyű-lenyomásokat és a változók menedzsmentjét.
A menu_draw_update() feladata lesz a képek képernyőre rajzolása annak alapján, amilyen változások történnek a többi függvényben.




## Mi is az a Blitz?

Emlékszel még a jó öreg BASIC-re még a ZX Spectrumos évekből? Hát persze... a *Blitz* ezt a nyelvet frissítette 16 bites környezetre, majd visszatért a PC-re is. A *Blitz Basic* (PCF 87%) igazi szépsége abban rejlik, hogy a bonyolult dolgokat (mint például a DirectX) a háttérben kezeli, nagyban megkönnyítve ezzel a fejlesztők dolgát.

„Egy pár hónapja az egyik kollégám a Retrospec-nél megmutatta egyszerű scrollozó rutinját, amely *Blitz Basic*-ben mindösszesen 20 soros volt." – magyarázta Pitstock – „C++-ban már megcsinálta ugyanezt a rutint – csakhogy ez egy 1500 soros kódkészletébe került!"

Pickstock az egész játékot és leírását tíz nap alatt készítette el. A hatalmas online *Blitz*-rajongó közösség mellett a *Blitz Basic* azért is hasznos, mert egy valódi programozási nyelv (nem csak egy kattintgatós-tologatós eszköztár), amelynek használatához nincs szükség előzetes programozási tapasztalatra. www.bltizbasic.com



**Íme a kész *Celestial Rift*. A végén a te játékod is legalább így fog kinézni.**

## A jövő hónapban

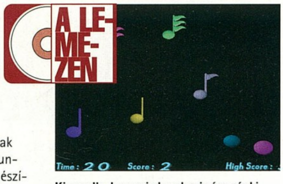
A következő leckében vetünk egy pillantást az összetettebb *Blitz* parancsokra is, elkezdünk dolgozni a játék alapjain, és nekiállunk elkészíteni az olyan elemeket, mint például a játékos hajója és annak irányítása.

# A Winamp testreszabása

Megpróbálhatsz a Hi-Fi cuccod mellé kis színes lámpákat szerelni, valamint illegális tudatmódosítókat szedni, de ennél közelebb nem juthatsz a *Winamp* grafikus lehetőségeihez...

TUDOD, LEHET, HOGY A *WinAmp* az egyik legjobban testre szabható alkalmazás a világon. Nem elég, hogy lejátssza és listába rendezi az MP3-kat, valamint a legtöbb használt hangformátumot, de bármilyen nem támogatott kiegészítést könnyedén tehetjük kompatibilissé – és még csak meg sem kell szakadnunk a nagy munkában. A megfelelő plug-innel (kiegészítővel) még filmeket és DVD-t is képes lejátszani. A *WinAmp* minősége a *Real Player*-ével vetekszik, amely utóbbival folyamatos adattovábbítású videókat ill. zenét érhetsz el a Neten; de a *WinAmp* annyi lehetőséget kínál, amennyiről a *Real Player* nem is álmodhat – a megfelelő beállításokkal bármilyen multimédiás célra felhasználható.

A különbség a *WinAmp* végtelenül nyitott szerkezetén alapszik – gyakorlatilag bármilyen külső kiegészítőt hozzá lehet csatolni; és a csatolás teljesen zökkenőmentes. A kiegészítőknek három fajtája létezik: skin, visualisation és plug-in. A skin új külsőt kölcsönöz a programnak, legyen az egy ízléses Ricky Martin összeállítás vagy akár egy Lovecraft-i ihletésű grafika, amely valóban az emberi bőrhöz hasonló (skin=bőr). A második csoportba azok a kiegészítők tartoznak, amelyek valamilyen, a zene lüktetésére reagáló animációt jelenítenek meg lejátszás közben – ez leggyakrabban valamilyen pszichedelikus minta, de újabban a 3D technika előretörésének köszönhetően már profin modellezett (általában női...) táncosokat is láthatunk. A plug-in a legtágabb kategória, gyakorlatilag minden belefér, amit a *WinAmp*-ból lehet futtatni. A jelenlegi választék szédítő méretű, 3D-s játékoktól kezdve (ahol te választod meg a zenei aláfestést) olyan programokig, amelyek a billentyűzet gombjait ütemre villogtatják; akadnak azonban professzionális DJ kiegészítők is, amelyekkel átkeverheted egyik számot a másikba. Ja, hogy mi a legjobb? Ezek nagyrészt ingyenesek, és néhány kattintással telepíthetők. Mi megkerestük a legjobbakat, és felraktuk őket az e havi CD-mellékletre, sőt, a www.winamp.com oldalon még többet találhatsz. És még ha ez úgy is hangzik, mintha egy rossz biztosítótársaság-reklámból szedtük volna: a lehetőségek végtelenek... *PCF*

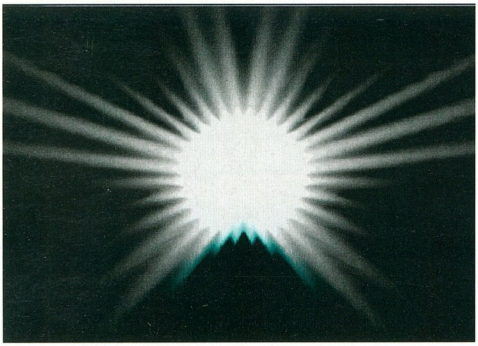


Ki mondta, hogy minden plug-in úgy néz ki, mint egy kaleidoszkóp? Ez a kiegészítő például hangjegyeket pottyant le a képernyő tetejéről.



Szellem nyulak ugrálnak végig a monitoron? Lehet, hogy szó szerint vetted a főcímben említett tudatmódosítókat?...

**A visualisations kiegészítők a zene lüktetésére reagáló animációt jelenítenek meg lejátszás közben.**



Nézz a fénybe... ne nézz félre, figyeld a fényt... ugye, milyen megnyugtató? Csatlakozz hozzánk. Csatlakozz. csatlakozz... A *Winamp* mindent megtesz, hogy hatalmába kerítsen.

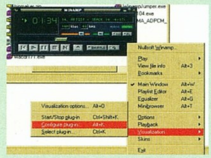
## Kreatív megjelenés



A külső lecserélése nagyon könnyű: csak kattints a fájlra, és a *Winamp* azonnal átalakul.



A legtöbb plug-in és visualisation Pimp formátumú, így neked semmi dolgod a telepítéssel.



Ha már felinstalláltad a kívánt kiegészítőket, kattints jobb gombbal a *Winamp*-on, és válaszd a *Visualisations* menüt.



Egy kanálnyi *Winamp*, egy szeletke equaliser, és egy csipetnyi számlista – már kész is a tökéletes multimédia-torta.

## Előtted a választás...



### Valentine's Dancer

Változtasd a Windows asztalt egy eszement éjszakai klubbá! Nem túl felemelő. De kellemes változatosság a pszichedelikus minták után. Kapható karácsonyi formátumban is...



### Speedway

Felejtsd el a *ColinMcRae*-t, csapj a lovak közé a *Winamp* 3D-s versenyjátékával! Itt megvan az a könyörületes lehetőséged, hogy kiválaszd a zenét a sok techno hulladék helyett.



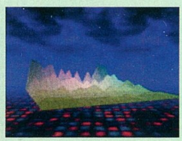
### DFX

Egy hang-kiegészítő, amely mesterségesen feljavítja a digitális hangminőséget és 3D hatást kelt – fogadjunk, nem is gondoltad volna, hogy erre is szükséged van...



### FaceOff

Egy határozottan dülledt szemű figura bólogat és grimaszol legkedvesebb dalaidra. Még jobb volna, ha szegény fazon nem tűnne ilyen ijedtnek...



### Technowarp

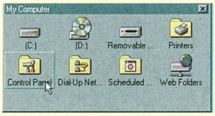
Bezzeg matekórán nem vettetek ilyet... egy őrülten pörgő grafikon jelenik meg a képernyőn, persze reagálva a zene lüktetésére – így már kész élvezet a tanulás!

# Elő az eszköztárakkal!

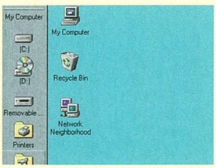
Alakítsd a Sajátgép ikont egy csinos eszköztárrá, amely kényelmesen ücsörög majd az Asztalon.

Mit ér a Sajátgép, mikor a Windows Explorer használatával könnyebben navigálsz a gépeden? A válasz egyszerű: a Mac felhasználók könnyebben megtalálják majd a telefonos kapcsolatot... a cinizmust félretéve a Sajátgép ikon nem teljesen kiváltható – készíthetsz belőle egy eszköztárt, amellyel könnyen elérheted a Nyomtatók és Vezérlőpult mappákat, többek között.

Ennek megvalósításához csak kattints rá, és húzd ki az Asztal szélére. Mikor elengeded a gombot, egy új eszköztár jelenik meg a kiválasztott oldalon. Hogy ne legyen az Asztal oldalához kötve, fogd meg, és húzd ki a közepére. Ugyanezt egyébként úgy is megvalósíthatod, hogy a Tálcán a jobb gombbal kattintva, majd kiválasztva a Eszköztárak menüpontot. Innen válaszd az új eszköztár létrehozását, és add meg, mely Windows ikonok szerepeljenek rajta. Húzd kívánt helyre ezt az új eszköztárad, mint ahogy azt a Sajátgéppel is tetted. Ezután a Ctrl gomb lenyomása mellett bal egérgombbal kattintva az ikonokra menüszerűen nyithatod le őket, míg a Ctrl nélkül a hagyományos eredményt kapod.




**Alakítsd át lebegő eszköztárrá úgy, hogy elvonszolod a képernyő szélétől.**




**Húzd a Sajátgépet a képernyő széléhez, így gyors elérésed lesz a rendszermappákhoz.**

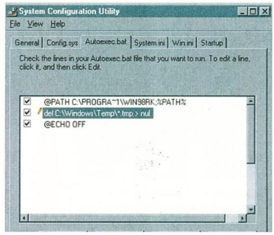
# Ürítsd ki a Temp mappát

Töröld le a Windows átmenetileg használt fájljait minden indításkor automatikusan.

Felgyorsíthatod a Windows indítását, és a sebességét úgy általában azáltal, hogy megszabadulsz a Temp könyvtárban tárolt hulladéktól. Számos program megteszi ezt neked, úgy, mint a *Norton Utilities* vagy az Ontrack *Fix-It Utilities* (használhatod a Windows Lemez karbantartóját is). Ezek nagyszerű munkát végeznek – már amikor futtatod őket. És nem valószínű, hogy ez naponta bekövetkezik, ugye?

Van egy másik módszer is, amellyel a Windows megszabadulhat a Temp mappa tartalmától minden indításkor automatikusan. Ha Windows 98-cal vagy még újabb verzióval rendelkezel, a Rendszer-konfigurációs eszközökkel teheted ezt meg: csak írd be a Start menü Futtatás ablakába, hogy msconfig, válts az Autoexec.bat fülre, és írj be egy új sort: `Del C:\Windows\Temp\*.tmp > nul` Majd nyomj OK-t.

Ha nincs msconfig-od, csak indítsd el a Jegyzettömböt, a Windows Explorerben menj a C meghajtó gyökérkönyvtárába, az Autoexec.bat fájlt vonszold a Jegyzettömbbe, írd be az előbbi sort, majd mentsd el a fájlt.




**Csak annyi a dolgod, hogy hozzáadsz egy egyszerű sort az Autoexec.bat-hoz az MSConfig-ban, és minden indításkor kiürül a Temp mappád.**

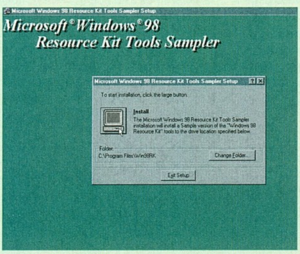
# Windows 98 Resource Kit Sampler

Vedd át az irányítást a Windows kezéből a Windows 98 Resource Kit segítségével.

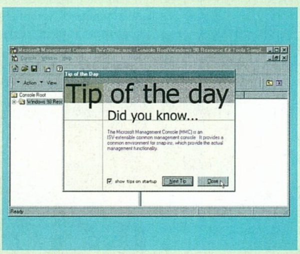
A Microsoft a leghatékonyabb Windows eszközöket az installációs CD-k mélyére rejti, nehogy a hétköznapi emberek két vállra fektessék vele a rendszerüket. A Windows 98 Resource Kit Sampler egy komoly lehetőségeket kínáló eszköz- és programgyűjtemény, amelyekkel hibamentesítheted és fejlesztheted a rendszeredet. Például tartalmaz egy olyan alkalmazást, amely az URL-eket, dokumentumokat a Tálcára rendszerezi (*Quick Tray*), egy programot az USB eszközök hibakeresésére (*USB View*), valamint egy olyan eszköz is szerepel rajta, amellyel régi vagy eltérő operációs rendszerek által lerövidített hosszú fájlneveket lehet visszaállítani (*LFNBACK*).

Összesen 26 alkalmazást tartalmaz, és bár néhányuk olyannyira speciális célú, hogy számunkra használhatatlan, többségüket érdemes alkalmazni.

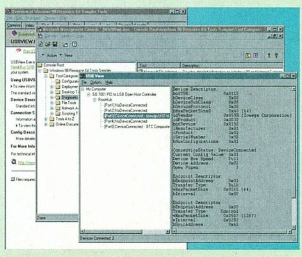
Mielőtt azonban belevágnál a közepébe, telepítened kell a Resource Kitet. Tedd be a Windows telepítő CD-t, és kövesd az útmutatót:




**① Helyezd a Windows telepítő CD-t a meghajtóba, menj el a Tools\ResKit könyvtárba, és indítsd el a Setup.Exe fájlt. Fogadd el a licenc-szerződést, írd be az adataidat, majd kattints kétszer az OK-ra. A célmappa megadása után egy újabb OK, és nyomd meg a monitor gombot a telepítéshez.**




**② Miután befejeződött az installáció, kattints a megjelenő ablak OK gombjára annak bezárásához, kattints a Start menüre, válaszd ki a Programok→Windows 98 Resource Kit almenüt, és indítsd el a Tools Management Console-t. A napi tippek olvasgatása helyett inkább nyomj a Bezár gombra.**



**③ Hogy megnézhesd, milyen eszközöket kínál a csomag, nyisd ki a baloldali paneled található mappákat, és egyből megjelennek a rendelkezésedre álló alkalmazások. Ha többet szeretnél tudni egy programról, kattints rá jobb gombbal, és a Súgó menüpontot választva információt kapsz róla.**

# Photo-zz Express sebességgel!

Rosszul sikerült a fotód? Fedezd fel a *Photo Express* lehetőségeit! Szórakozva készíthetsz csúcsminőségű képeket, de nem árt, ha van nálad egy digitális fényképezőgép is.

CSAK ADJ EGY FÉNYKÉPEZŐGÉPET akár a legtehetségtelenebb fotós kezébe, és rövidesen már a megfelelő pózt követelik tőled, vagy éppen a felhőket átkozzák majd a kedvezőtlen fényviszonyok miatt. Lássuk be, mindenki azt gondolja magáról, hogy felfedezetlen és meg nem értett géniusz. Szerencsére a digitális kamerák technológiájának és a fejlett fotószerkesztő szoftvereknek köszönhetően még az amatőrök is professzionális minőségű képeket készíthetnek, amit aztán közétehetnek a neten.

A *PhotoExpress 2.0* lehetőségek egész tárházát kínálja, amelyekkel szerkesztheted és javítgathatod fotóidat, a képeket albumokba rendezheted, akár merevlemezen, akár az interneten. Ez a lenyűgöző eszköztár átfogó és felhasználó-barát, és a szórakoztatóságra helyezi a hangsúlyt. Az elkövetkezendő oldalakon lépésről-lépésre megvizsgáljuk a *Photo-Express*-t, és megláthatjuk, hogyan javítsuk ki nagyi piros szemeit, illetve miként hozzunk létre képeinkből egy igényes online albumot.



◄ **A képek külső forrásból való betöltése (szkenner vagy digitális kamera) végtelenül egyszerű.**



▲ **A** Particle Effects **eszközzel visszaadhatod azoknak a másnapos reggeleknek a hangulatát...**

## Az első lépések

Mikor először indítod a *Photo Express*-t, egy ösztönösen jól használható indítópulttal találod szembe magad. A Windows szokásos menüsor mellett még egy egységes ikon- és eszközgyűjteményt is láthatsz, amelyek a munka során végig látszanak, így nagyon gyorsan hozzászokhatsz a fejlesztőkörnyezethez. Az idő nagy részét a **Photo** nézetben fogod tölteni, ahol megtalálhatod a képek betöltéséhez, szerkesztéséhez és Weben való közzétételéhez ill. kinyomtatásához való eszközöket.

Az első lépésben ismerkedj meg a program kiváló fotóalbumának lehetőségeivel. Ennek segítségével tárolhatod és rendezheted fényképeidet egy sornyi testre szabható fotóalbumba. Miután elkészítetted az albumot, már készen állsz a képekkel való munkára – megadhatod, hogy jelenjenek meg, vagy akár egy slideshow-t is készíthetsz belőlük.

Ha már vannak fotók a merevlemezeden, albumba rendezésük nem is lehetne egyszerűbb. Kattints a **Get**-re a **Command** panelon, majd válaszd ki az **Album**-ot az eszköztárból. Ezután kattints a **New Album** gombra az **Options** panelen és válaszd ki a kívánt helyét a merevlemezeden. Ha már kész az üres albumod, már csak a fotókat kell beleraknod. Válaszd a **File**-t az eszköztárból és használd a **Browse For Folders** gombot az **Options**-ből, hogy megkeresd a fotókat. A képek kisméretű verziói megjelennek az **Options** panelen – az **Insert** segítségével behelyezheted őket az albumba.

## Irány a net!

A képek beolvasása az albumodba digitális kameráról, szkennerről hasonlóan könnyű. Az eszköztárból a **File** kiválasztása helyett most a **Camera** vagy a **Scanner** lehetőséget kell választani. A szoftver ezután megkér, hogy válaszd ki az eszközt, mielőtt betöltenéd a fotókat. Már itt lehetőséged van a Post Processing segítségével a képek előzetes kozmetikázására. Itt újraméretezheted, világosíthatod-sötétítheted és átszínezheted a fotókat.

Mindezek a szerkesztőeszközök a rendelkezésedre állnak azután is, miután készen áll az albumod. Ahhoz, hogy elkezdhess dolgozni egy képpel, válaszd ki azt az albumból, és a **Command** pa-

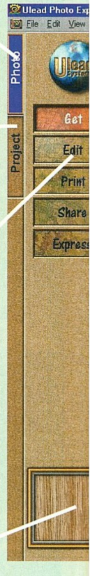



**Photo fül**
**A *Photo Express* fő munkaterülete, itt töltöd be, szerkeszted és mented el képeidet.**

**Project fül**
**Itt egy sornyi project sablont találhatsz, amelyekkel különböző jellegű ötleteket valósíthatsz meg – üdvözlőkártyákat, naptárakat stb.**

**Command panel**
**Az itt található gombok irányítják a szoftver működését, lehetővé téve a képek betöltését, szerkesztését, mentését. Emellett meghatározzák a munkaterület külalakját és az aktuálisan elérhető eszközöket.**

**Thumbnail panel**
**A kisméretű képek panelén láthatod a szoftver által megnyitott összes képet, még ha a munkaterületen nem is szerepelnek.**




A Post Processing **segítségével a szükséges változtatásokat már az albumhoz való hozzáadás előtt elvégezheted.**

## Készítsd elő fotóidat a Webre



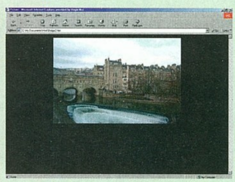
① **Akár szkennerről, akár digitális kameráról töltötted be képeidet, valószínűleg kell még rajtuk dolgozni a netes közzététel előtt. Válaszd a** Command-Edit **opciót a fotó szerkesztéséhez.**



② **Képünk nyilvánvalóan túl sötét, így a** Lighting **eszközt használjuk majd kivilágosítására. Ugyanitt élesíthetjük ki a képet és tüntethetjük el róla a hibákat (pl. karcolások stb.) a** Touch Up **lehetőségeivel.**



③ **Ha a képedre évekig kellene várni, míg betöltődik az oldalról, használd az átméretező eszközöket hogy kényelmesre csökkentsd a nagyságát (a szélességre megteszi 15-16 cm, ennek megfelelően a mérete 33K körüli lesz.)**



④ **A *Photo Express* elkészíti a HTML kódot és a képfájlokat, és megnézheted a böngésződben az eredményt, mielőtt az egészet feltöltenéd az internetre. Reméljük, hasonló eredményt vártál...**

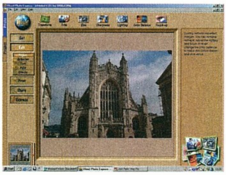
## A Photo Express asztala




**Eszköztár**
Itt találhatók az aktuálisan elérhető eszközök. A panel számos különböző ikont jeleníthet meg egyszerre, attól függően, milyen munkát végzel éppen.

**Options panel**
A fotók finomhangolására szolgáló eszközök helyezkednek el ezen a panelon. Az előzőhöz hasonlóan ennek a tartalma is az aktuális munkavégzés alapján alakul.

**Shortcuts panel**
Gyors és könnyű hozzáférést biztosít a szoftver egyes jellemzőihez, mint például mentés HTML formában, nyomtatás, vagy akár az olyan *Express* eszközök, mint a Háttérkép- és Képernyővédő-készítő.



A szerkesztőeszközök segítségével A legkatasztrofálisabb förmedvényeket is profi minőségű fotóalbummá barkácsolhatod össze.



Az Erase eszközzel lehet a karcolásokat és foltokat eltüntetni fényképedről – hibátlan fotókat kapsz eredményképpen.



Miután már egyben az albumod, a *Photo Express*-szel egy bemutató slideshow-t is készíthetsz.



Számos nyomtatási lehetőséged van, akár nagyméretű posztereket is készíthetsz az album képeiből.

**A *Photo Express* automatikusan létrehozza az online albumodhoz szükséges HTML kódot.**

nelen kattints az Edit gombra. A szerkesztési lehetőségek széles választéka nem csak az alapvető módosításokat teszi lehetővé a fotókon, de olyan szépséghibákat is kijavíthatsz velük, mint a piros szemek, vagy karcolások. Kísérletezz nyugodtan a program adta eszközökkel – közben leírásunkból megtudhatod, hogyan készítsd elő fotóidat a netre.

Miután már kicsinosítottad az album összes fotóját, elérkezett az idő, hogy elkészítsd online párját is. Ez nem olyan nehéz, mint amilyenek hangzik, mert a *Photo Express* automatikusan létrehozza a HTML kódot a megfelelő külalak eléréséhez – és mindezt egy pár lépésben.

Kezdetnek válaszd ki azokat a képeket, amelyeket közzé akarsz tenni a Shift gomb lenyomása mellett rákattintva a kívánt fotókra. Ezután nyomd meg a Command panelen a Share gombot, amely egy új eszköztárat hoz elő. Válaszd ki a Web Page-et, majd az Options panelt, és add meg a szükséges információkat, illetve formázd kedvedre az új oldalt.

### A végső megoldás...

A Basic oldalon megadhatod az oldalak címét, majd megadhatod a célmappát a HTML fájloknak és képeknek. Ezután adj meg egy nevet a nyitó oldalnak – amelyik a képek kicsinyített változatát tartalmazza majd – ezeknek egyébként megadhatod a megjelenítési módját illetve fájlméretét. A More-ra kattintva további lehetőségeket kapsz, mint például a háttér vagy az aláfestő zene beállítása. Mikor mindezekkel végeztél, az Apply lenyomásával a *Photo Express* létrehozza a szükséges fájlokat a megadott célmappába.

Ha ezt a mappát megnézed, találsz egy sornyi HTML és képfájlt, amelyek egy fotóalbummá állnak össze – töltsd fel ezeket a fájlokat az internet-szolgáltatódhoz FTP használatával, és mindenki csodájára járhat művednek.

A *Photo Express* kiváló netes lehetőségei csak kis része annak az eszköztárnak, amelyek ezt a kiemelkedő fotószerkesztő eszközt tapasztalt és kezdő fotósoknak egyaránt használhatóvá teszik. Számos lehetőséget kínál a szoftver, közöttük több száz sablont, amelyekkel naptárakat, posztereket készíthetsz. Nem számít, hogy milyen nagyszabású elképzeléseid vannak – a *PhotoExpress 2.0* soha sem hagy cserben. **PCF**



A sablonok hatalmas választéka áll a rendelkezésedre, így fotóidból üdvözlőkártyákat, naptárakat és egyéb különlegességeket is összeállíthatsz.

# PC-zz tévén!

Most kivételesen nem egy brazil szappanoperára bámulsz majd – szerkessz szöveget a heverőről e havi tippjeinkkel!

**A** MIÓTA AZ ELSŐ TV-KIMENET megjelent a videokártyákon, a PC szép lassan átköltözött a dolgozószobából a nappaliba. A megfelelő grafikus kártyával és néhány extra periféria birtokában akár a fotelből is Net-szörfözhetsz.

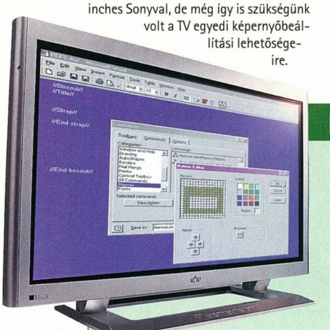
Persze a központi elem itt is a PC. Ha akad valamilyen bútordarab, ahová el tudod rejteni, akkor megteszi a hagyományos fehér gépház is, de ha szem előtt van, érdemes venni egy újat – érdekes megoldásokkal találkozhatsz például a **http://www.overclockers.co.uk** oldalán: a mi kedvencünk a Juno P3 közepes méretű torony, szép színe miatt, és mert elrejti a meghajtókat.

Most, hogy már van agy dögös gépházunk, ideje beszerezni olyan billentyűzetet és egeret, amelyek nem rondítják össze holmi kábelekkel kedvenc nappalinkat. A Logitech szállítja erre az ideális megoldást a Cordless Desktop iTouch-csal, amely egy csinos drótnélküli egér-billentyűzet kombót tartalmaz.

## Elő a kártyákkal!

Hogy egy hagyományos TV-re vezesd ki a PC-t, speciális videokártyára lesz szükséged. Leginkább az ATi és a Matrox termékeket tudnánk ajánlani – számos egyéb videokártya-gyártó cég beszerel egy TV-kimenetet termékébe, de ezek legtöbbje már utólag lett beleerőszakolva a tervrajzba. Ha egy olyan konfigurálható kártyára vágysz, amely a TV-kimenetre lett kihegyezve, a Matrox G450 eTV a legjobb választás. A meglévő hangkártya valószínűleg megteszi, de be kell majd szerezned egy nagy jack-kis jack átalakítót.

Ha a nappaliban elhelyezett PC-t DVD nézésre is föl akarod használni, melegen ajánljuk az erre specializálódott kártyákat. Hogy miért? A dekódolás gyorsabb lesz, és akár egy Dolby Surround hangrendszerre is kötheted a gépedet, feltéve, hogy már van ilyened... Számos DVD kártyát lehet kapni, de mind a Hollywood Plus 2-n alapszik. A legtöbb grafikus kártya egy összetett jelet ad le, ami annyit tesz, hogy csak hasonló bemenettel rendelkező TV-kre kötheted őket – ezek a csatlakozók egyébként mindig sárga színkódot kapnak. Ha nincs ilyen bemenet a TV-den, viszont akad egy jó kis Scart, bármelyik Hi-Fi boltba betévedve vásárolhatsz magadnak egy átalakítót, amely a Scartot összetett kép- és hanganyaggá bontja.



## Internet a heverőről

Érdemes még annyit megjegyezni, hogy ha weboldalakat akarsz nézegetni, elég nagy készülékre lesz szükséged. Ha egy 14-inches hordozható TV-n próbálkozol, a legjobb ha veszel egy távcsövet is; mi nagyon kényelmesen elvoltunk egy 24-inches Sonyval, de még így is szükségünk volt a TV egyedi képernyőbeállítási lehetőségeire.

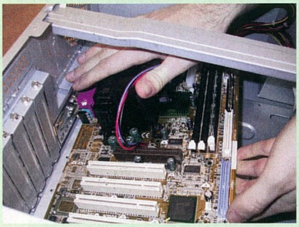
Ha mindent sikerült összehozni, belátod majd te is, hogy egy PC összehasonlíthatatlanul jobb az olyan kompromisszumos megoldásoknál, mint a konzolok. Néhány játék nagyon jól játszható TV-n (leginkább az akciók) bár a stratégiákkal gond lehet abból az egyszerű okból kifolyólag, hogy a TV felbontása elmarad a monitoré mellett.

Hogy a legtöbbet kihozd a nappaliba költöztetett PC-dből, kicsit frissítsd a futtatott szoftvereket. Installálj néhány Object Desktop komponenst (ezekhez látogasd meg a **www.stardock.com** oldalt), nagy általánosságban használj minél fényesebb beállításokat, ez igaz egyébként az asztal témáira is, és állítsd nagy méretűre az ikonokat (**Vezérlőpult/Megjelenítés/Effektek/Nagy ikonok**) – sokkal könnyebben elboldogulsz majd a navigációval, mint a hagyományos összeállításban. ***PCF***

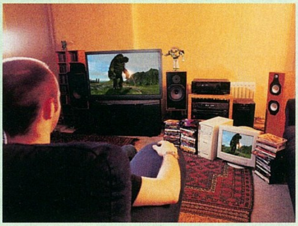
## Nagystílűen

Ha nemrégiben megnyerted a lottót, vagy szívesebben adnád el az autódat, hogy aztán gyalog vagy biciklin közlekedj, a nappalidba tehetsz egy PC-t, aminek legoptimálisabb megjelenítése egy csinos plazmatévén történik. Ezek a szörnyek 42 inch fölötti képátmérővel érkeznek, és a rajtuk létrejövő kép egyszerűen döbbenetesen jó. Nézd csak meg a Fujitsu 42-inches PDS4214E-S darabját (www.fujitsu.co.uk) – mintegy két és fél milliót már viheted is haza...

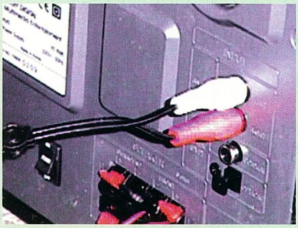
## Egy kis barkácsolás



① **Miért ne csinálnál unalmas külsejű asztali PC-dből egy olyan gépet, mely a nappaliban is megállja a helyét – csupán a gépházat kell kicserélned. Manapság már bármilyen színben és formában kapni házakat.**



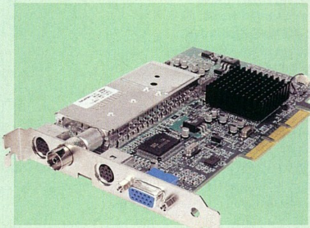
② **Két választásod van – vagy elvállalod a gépház-cserét, vagy elrejted a gépet valahová. A PC-ket ritkán zavarja, ha az oldalukon fekszenek, bírja a gyűrődést, emiatt tehát ne aggódj.**



③ **A hangkártyádat ráköttheted a TV hagyományos sztereó hangbemenetére, de ha olyan kártyád van, mint például az SB Live! Platinum 5.1, érdemesebb kikötni a gépet a hangrendszeredre.**




④ **A drótnélküli billentyűzet és egér-csomagok, mint mondjuk a Logitech iTouch, rádióhullámokat használnak, és nem szükséges, hogy a jel küldő- és fogadóegysége egy térben legyen – így nyugodtan elrejtheted a PC-d.**



⑤ **A Radeon All-In-One vagy a Matrox eTV TV-re kötése végtelenül egyszerű feladat – csupán az összekötő kábelt kell az egyiktől a másikig kihúzni – persze az sem árt, ha mindkét helyen be van dugva...**



⑥ **Tapasztalni fogod, hogy az autóversenyes, platform- illetve akciójátékok jól játszhatók TV-n, azonban *Red Alert*-félékkel küzdened kell majd. Az internetezéshez állítsd feljebb az *Explorer* betűméretét.**

# Tiszta, olvasható Weblap-szövegek

Ragadd ki a tervezők kezéből a tipográfia feletti uralmat!

**A**Z AMATŐR TERVEZŐK GYAKRAN ESNEK a mértéktelenség hibájába, és betűméretek, -színek és -típusok sokaságával próbálják elkápráztatni a látogatókat, ami lenyűgöző látványt nyújt, de olvashatatlan. Azonban alkalmad nyílik rá, hogy rávedd az *Internet Explorer*-t, hogy az oldalak megjelenítésekor az általad megadott egységes betűtípust alkalmazza.

Jelenítsd meg a Vezérlőpultot, és kattints duplán az Internet tulajdonságok ikonra. Az itt található Színek gomb lenyomása után szüntesd meg a Windows színek jelölőnégyzet kijelölését, majd a Szöveg, Háttér gombra kattintva add meg a kívánt színösszeállítást, amelyet az OK megnyomásával véglegesíthetsz.

Ezután kattints a Betűkészlet gombra, válaszd ki a neked megfelelő weboldal és kenyérszöveg-betűtípust, majd megint hagyd jóvá. Végül válaszd az Kisegítő lehetőségek-et, jelöld be a Formázás panelen található mindhárom jelölőnégyzetet, és nyomj két OK-t.

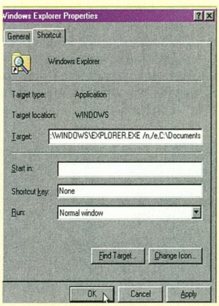



**Készíts állandó dizájnt** Internet Tulajdonságok **és** Kisegítő lehetőségek **funkciókkal.**

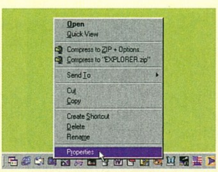
# Irányítsd át az Explorert!

Kényszerítsd az *Explorer*-t, hogy egy megadott könyvtárban induljon.

**A** *Windows Explorer* alapesetben mindig a főmeghajtó gyökérkönyvtárát nyitja meg, azonban a **Tulajdonságok** menü **Cél** szerkesztőablakában található szöveget módosítva megadhatod neki, honnan induljon. Emellett, ha szeretnéd, hogy az *Explorer* a legfelső szintre kerüljön, írd be az e és a **C:** közé a következőt: **/select**.




**Kattints a Cél szövegére, gépeld be az indítókönyvtár elérési útját, majd kattints az OK-ra.**




**Kattints a jobb gombbal az ikonon, amivel alapesetben elindítod az Explorer-t, és válaszd ki a** Tulajdonságok **menüpontot.**

# A meghajtó-ikonok testre szabása

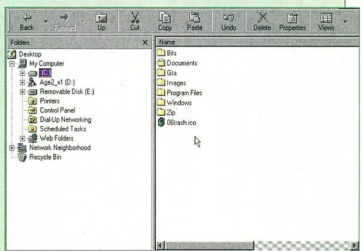
Saját ikonok hozzárendelése az összes partícióhoz és meghajtóhoz a CD-ROM automatikus lejátszás funkciójával.

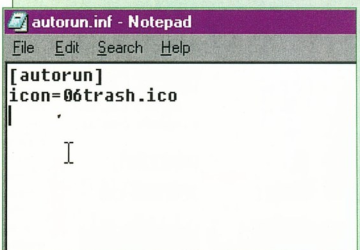
**V**ALÓSZÍNŰLEG MÁR ÉSZREVETTED, hogy a CD-ROM meghajtót jelképező CD ikon miként változik a különböző CD-ket belehelyezve. Amit talán még nem tudsz, az, hogy ezt az apró csodát felhasználhatod az összes meghajtón, ideértve a merevlemez-partíciókat, a floppy- és bármilyen egyéb médiameghajtót.

Ugyanezt a célt elérheted egyébként külső (nem Microsoft-alkalmazott) cégek freeware és shareware szoftvereivel is, azonban ezek extra processzorteljesítményt igényelnek, és gyakran megbízhatatlanok. Most tehát megmutatjuk neked, miként is teheted meg ezt a legkisebb erőforrás-igénnyel, sőt úgy, hogy már a legelső alkalommal sikerüljön.

Ha manuálisan szeretnéd az ikont megadni, másold a kívánt ikont a célmeghajtó gyökérkönyvtárába, majd hozz létre egy új .inf fájlt, amely erre az ikonra mutat. Használhatsz külön ikonokat, vagy akár programokban ill. dll-ekben tároltakat is, ez utóbbira példa a **Cool.dll**. Miután megvan az ikon és az .ini fájl, rejtsd el mindkettőt: jelöld ki őket, majd a jobb gombbal kattints rájuk, ezzel felhozva a helyi menüt. Itt a **Tulajdonságokon** belül jelöld be a **Rejtett** attribútumot – ez majd megakadályozza, hogy véletlenül letöröld a fájlokat.

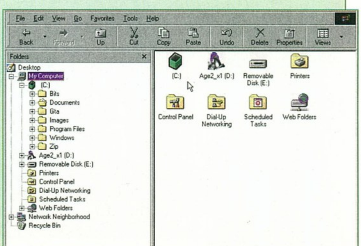
**① Keresd meg a ikont (vagy az ikon-könyvtárat), amellyel le szeretnéd cserélni az alapbeállítást, majd másold a célmeghajtó gyökérkönyvtárába.**




**② Indítsd el a Jegyzettömböt, írd be: „[autorun]”, ENTER, „icon=fájlnév, szám” (a fájlnév helyére az ikonfájl nevét, a szám helyére pedig ikonkönyvtár esetén az ikon sorszámát kell írni).**

**③ Mentsd el a fájlt** autorun.inf **néven a célmeghajtó gyökérkönyvtárába, majd válaszd ki a** Saját Gép**et és nyomj egy F5-öt. Látható, hogy az új ikon most megjelenik a meghajtó neve mellett.**



## ÖTÖS FOGAT

**Ha kíváncsi vagy az online játékokra, ezek a site-ok kötelezőek a számodra.**



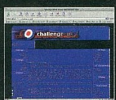
**World Cyber Games Championship**

A professzionális játék legelismertebb hivatalos oldala, a győztesek között 300 000 $ (kb. 90 millió Ft) kerül szétosztásra.
www.worldcybergames.com



**The Online Gamers Association**

Ez az oldal végigkalauzol a kezdetektől a profi versenyzők listájáig. Minden elszántabb játékos számára elengedhetetlen!
www.theoga.com



**Challenge-UK**

Ez a CPL szervezet hozzánk legközelebbi ága, az Egyesült Királyságok területén. A téma érdeklődőinek érdekes csemegéket is kínálhat.
www.challenge-uk.com



**Quake: The Documentary**

Nézd meg a bemutatót és csodáld az állóképeket a Butterdish Films legújabb produkciójából.
www.quakethemovie.com



**ShackES**

Percre kész hírek, hatalmas rajongótábor – ez ugyan egy amerikai szerver, mégis elengedhetetlen azoknak, akik nem csak egyedül szeretnek játszani – angolosoknak ajánljuk a *Today Programme*-t!
www.shackes.com

# Online játékok

# Pénzt a semmiért?

### Már rámozdultak a divatos image-tanácsadócégek az első professzionális játékosokra. De kik a játékosok, és ki az, akivel csak játszanak?

Emlékeztek még a punkra? Az idősebbek valószínűleg még képesek felidézni, ahogy a hetvenes években bekáromkodta és beköpködte magát a sikerbe. Ők valószínűleg még azt is fel tudják idézni, hogyan omlott össze a dicsőség ellentmondásai és velejárói alatt – meghatározva ezzel az utat szinte minden hamar sikeressé váló kulturális mozgalom számára. Legyen az a grunge, az alternatív komédia, vagy a rave, a minta ugyanaz marad. A vesztesek híressé válnak, rájönnek, hogy utálják az egészet, majd arra, hogy utálják magukat, és végül az anyjuk takaríthatja össze a fejbelőtt / házról leugrott stb. holttestet.

Nos, úgy tűnik, nemsokára még egy mozgalmat adhatunk ehhez a listához: a hivatásos játékosokét. Bizony, mióta Kazoo (a Miss World díjkiosztás mögötti PR-gépezet gurui) elkezdték menedzselni az első professzionális játékosokat, az üzenő-táblák és chat-csatornák megállás nélkül dugig vannak. Egy befolyásos játékos-fórum felmérése alapján a játékosok két-harmadának máris elege van a professzionális játékos-világból, hiszen idegesíti őket a hozzá kapcsolódó sok felhajtás, hazugság, az óriáscégek belépése.



**A jövő évi Koreai Net Világkupa már az olimpiához hasonló szerencseállatot is kap majd...**

### Ördögi praktikák

Azért álljunk meg egy pillanatra – a Kazoo legkevésbé sem az Ördög evilági megjelenése. Természetes, hogy pénzt szeretne csinálni abból, hogy az online közönség mellé beépíti az off-line érdeklődőket is.

Az sem meglepő, hogy a *Quake* eddigi bevételeinek többszörösét akarja elérni. Emellett a Kazoo azt is ígéri, hogy a játékosokat a holnap futballsztárjaivá teszi; és ez talán nincs is olyan messze. Koreában például, amely a World Cyber Games szervezet hazája, már több, mint 1,000 professzionális játékost tartanak nyilván – és néhányuk, mint például Dong Woo Kim, az aranyifjú, már saját rajongótáborral is rendelkeznek. Figyelembe véve, hogy a videojátékok kezdenek világszerte a szórakozás legelterjedtebb formájává válni, és hogy a globális piac évente 17 milliárd dollárt termel, látható, hogy a Kazoo miért vetette rá magát a lehetőségre.

Van más szervezet is, amely keményen harcol a profi játékosok elismertetéséért.

A Cyberathlete Professional League (CPL) alapítója, Angel Munoz így nyilatkozott: „Az atléta eredeti jelentése versenyző, és mi pontosan ezek vagyunk... és akár az összes professzionális sportban, a győzelem 90%-a itt is pszichológiai." Ő egyébként jelenleg is számos TV-szereplést vállal, sőt, még egy új dokumentum-sorozat is készül vele; a pillanat tehát közeledni látszik. Ha az olyan, viszonylag kevésbé látványos játékok, mint a darts vagy a sakk képesek voltak ilyen hatalmas nézőközönséget vonzani, akkor a profi játékosok is elérhetik ezt. Most, hogy a játékok grafikája már TV-közvetítés szintű, és az olyan fejlesztők, mint a Valve (a *Half-Life* készítői) olyan szoftvereken dolgoznak, amelyekkel a külső szemlélő számára is élvezetessé lehet tenni egy-egy meccset (pl. játékos-kamerák felállítása, satöbbi). Azonban ha a jövő pénzzel, bombázó nőkkel és rajongókkal teli, mi a játékosok problémája?

**Ha a jövő pénzzel, bombázó nőkkel és rajongókkal teli, mi a játékosok problémája?**




**Ez már az elszántság, nem igaz?**



**Néhányan úgy vélik, hogy a profi játékosok túl gyorsan kapnak túl nagy nyilvánosságot.**



**A nagyratörő Cyberathlete Professional League alapítója, Angel Munoz.**



A *QuakeIII*-hoz villámgyors reflexek, és a profi szinten, sok ravaszság is kell. Tudnod kell, mi lesz az ellenfeled következő lépése ahhoz, hogy legyőzhesd.

## Iparosodás

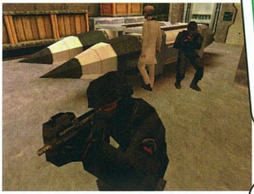
Röviden ez a válasz. Roland Glover PR ügynök szerint: „A játék olyan, mint a dance zene néhány éve. Eleinte csak egy kis körben szerették, majd hatalmas sikert aratott. A jövőben a profi játék sokkal dinamikusabb és néző-központúbb lesz, nagy képernyőkkel, egyéniségekkel, és így tovább... A versenyek talán egy még nagyobb esemény részei lesznek." Más szóval a Kazoo és a fajtája szeretné a profi játékból a legtöbb hasznot kipréselni, és kiárusítani a játékosokat a lehető legjobb áron. Szeretnék a többjátékos versenyeket a mindenki számára ingyenes rendezvényekből kőkemény profi szuperkupákká alakítani. Terveik között szerepel egyenruha a játékosoknak, szponzorálási lehetőség sörgyáraknak, esetleg a hardvergyártóknak; még a játékokat is lehet majd szponzorálni! McDonald's-os *Quake IV*? Csak várd ki a végét... és az európai játékosok ezt pontosan tudják, hiszen ez az, ami máris megfertőzte a koreai szakmát.

A Cyber Games Championship például csak egyike volt azoknak a fesztiváloknak, amelyeket a Koreai Turisztikai és Kulturális Minisztérium szervezett. És az Egyesült Királyságokban a Millennium Dome által tavaly szeptemberben rendezett brit Championship-en gyakorlatilag több újságíró, PR szakember CEO és modellügynökség-képviselő tartózkodott, mint játékos. Még azt is rebesgetik, hogy a legnagyobb európai *Quake*-klánok egy szervezetbe akarnak tömörülni, hogy képesek legyenek kihasználni a Coca Cola érdeklődését. Ez pedig már messze nem az a bensőséges kör, amelyhez az elszánt játékosok hozzászokhattak.

## Zöld szemű szörnyek

Természetesen kevésbé nemes okok is táplálják az elégedetlenkedők ellenszenvét a profi játékos szupersztárokkal szemben; mint mondjuk az irigység. Mikor például a 4Kings klánt a *Big Breakfast*-ben a *Quake* többjátékos játékának Mancheseter United-jeként jellemezték, a Quake Nation sem késett a válasszal, miszerint „Aha, és a pályaépítés Matuska Szilveszterei...". Hasonlóképpen Suyojt, az első angol profi játékost poénból gyakran megrohanják a versenyeken más klánok ál-autogram-kérői.

Más szempontból viszont az ellenszenv tökéletesen érthető, hiszen a két legismertebb profi játékos tulajdonképpen nincs jelen az ősidőktől kezdve. Suyoj például bevételeit (a becsült összeg 30 millió forintra tehető évente) a szponzoroktól szerzi, nem pedig versenygyőzelmekből (ahol eddigi nyereményeinek összege csupán kb. 850 000 Ft). Tehát gyakorlatban talán nem ő a legjobb játékos; azonban intelligens (két diplomája is van, és Wall Street-i bróker volt, mielőtt hivatásos játékossá vált volna), karizmatikus, karrierista, és a médiák kedvence – nagyon ügyel arra, hogy kedvére tegyen a kiadóknak és a szponzoroknak (még egy egyedi, angol zászlós egeret is készíttetett).



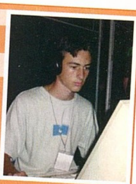
A *Counter-Strike* talán a tömegek kedvence, a profik azonban maradnak a *Quake*-nél.

A professzionális európai játék jövője tehát két irányba mozdulhat el. A követendő út, amerre az ügynökök szeretnék terelni, a nagyvállalati szponzorokkal és médiasztárokkal – aminek semmi köze a gyökerekhez és az eredeti LAN-partyk hangulatához. Persze, ha a pénzt egyenletesebben osztanák el, más lenne a helyzet, de egyelőre még nem látható, hogy a játékos scene robbanásszerűen fejlődik vagy feldarabolódik majd – tehát a nagy pénzek még nem jönnek. Persze az azért várható, hogy az első profi játékosok végül valamilyen videojáték-TV-show műsorvezetőiként vagy nagyobb, ezzel foglalkozó vállalatok vezetőiként végzik. Az is érdekes adalék, hogy az elmúlt idők bajnokai, mint például Metro is, végül játékcégek PR-részlegénél kaptak jóval prózaibb munkát. És nagyon úgy néz ki, hogy a professzionális játék nem lesz az az álommunka, amiről mindenki ábrándozik... PCF

# A profi

**Lássuk tehát a mai játékos-társadalom krémjét.**

**Név:** Blokey
**Valódi név:** Chris Hoare
**Eddigi játékos jövedelme:** kb. 2,8M Ft
**Útja a csúcsra:**



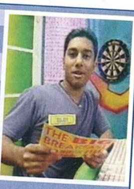
A jelenlegi brit No.1 – ő és a brit klántag, Timberék állnak a fraglisták élén, már egy jó ideje... Sajnos a World Cyber Games-en való gyenge szereplése – amelyért a lámpalázat és a gyenge internet-kapcsolatot hibáztatta – ismét bizonyította, hogy az angolok sem a fociban, sem egyéb területeken nem képesek mostanában teljesíteni...

**Név:** Fatal1ity
**Valódi név:** Johnathan Wendel
**Eddigi játékos jövedelme:** kb. 45 millió Ft
**Útja a csúcsra:**



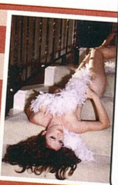
A húszéves amerikai Jonathan Wendel valószínűleg a világ legelismertebb (és legjobban fizetett) *Quake III* játékosa. Érdekes módon sokkal visszafogottabb, mint profi társai, és azon kevés alkalmakkor, mikor interjút ad, sosem felejti el megköszönni szponzorainak a támogatást. A csendes, visszahúzódó megjelenésű srác olyan életet él, amelyről a legtöbb húszéves csak álmodik: reggel golf, tenisz, estig edzés a játékkal.

**Név:** Sujoy
**Valódi név:** Sujoy Roy
**Eddigi játékos jövedelme:** kb. 870 000 Ft
**Útja a csúcsra:**



A leghíresebb európai profi játékos – az elmúlt 18 hónapban médiasztárrá nőtte ki magát – a BBC1 Channel 4, a Sky One és a Channel 4 csak egy pár az őt szerepeltető adók közül; és akkor még nem is említettük azt a számtalan újságot, ahol interjút adott. Ezek összessége vezetett ahhoz, hogy a *Quake* fórum közössége már rég nem tartja őt számon a legnagyobbak között.

**Név:** Killcreek
**Valódi név:** Stevie Case
**Eddigi játékos jövedelme:** -
**Útja a csúcsra:**



Ugyan nem profi játékos, de a játékos-társadalom egy ünnepelt híressége. Killcreek játékos, akiből később a *Daikatana* pályakészitője, ezután Playboy modell, majd John Romero barátnője lett (akivel egy versenyen találkozott, ahol később le is győzte). Bár legtöbben elintézik annyival, hogy ő csak John Romero barátnője, emellett nagyon tehetséges pályatervező, és ritka alkalmakkor még mindig feltűnik egy-egy versenyen, amellyel persze megdobja az érdeklődést. Killcreek emellett a CPL üzenőtáblák gyakori látogatója is...

**Ennyit az első pár profi játékosról! A következő hónapban kiderül, melyik programozó teljesít 100%-osan?**



Köszönet a Butterdish Films-nek a képekért: www.fragthemovie.com

A játékosok másik gyakori panasza, hogy az események modellekkel való reklámozása vesztesekként tünteti fel a játékosokat (bár ezt a trükköt mondjuk a *PCF* is bedobja...)

# Online játékok

**ÖTÖS FOGAT**

**Izgalmasabbak, és teljesen különbözők: még több online menedzsment játék.**



**Soccer World**

A kis méretű, és még kezdeti fázisban lévő *Soccer World* valószínűleg élvezetes egy játék lesz. Kísérjétek figyelemmel.
**www.odin.prohosting.com/~swadmin**



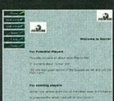
**Hódító**

Nos, ez kivételesen egy magyar kezdeményezés, és nem is futballcsapatot, hanem egy országot kell menedzselni.
**www.hodito.hu**



**UltraSports**

Ezen az oldalon számos online menedzser-játékhoz férhetsz hozzá; van itt minden a tenisztől a kriketten át a rögbiig. Sok szerencsét!
**www.ultra-sports.com**



**SoccerStar**

A *SoccerStar* egy ősi project – tíz éve folyamatosan működik, és nagy népszerűségnek örvend. Talán a kb. 600 Ft-os ár körönként kicsit sok, ill... Nagyon sok.
**www.geocities.com/j_housden**



**Egy kis kikapcsolódás...**

A végén szerepeljen egy játék, amely ugyan egy focilabdát is szerepeltet, de az agyat semmiképp sem terheli le...
**www.vectorinternet.co.uk/games/kick-ups.html**

## Menedzsment-őrület

Bizonyítsd a világnak, hogy ki tudnád menedzselni magad a papírzsákból...



FOCI, MI? JÓ ÖREG JÁTÉK, MONDJÁK, CSAK- hogy mi nem sok jót találtunk benne a nézésén kívül. Ott állni egy hatalmas pálya közepén egy kényelmetlen rövidgatyában? Tűző napon, zuhogó esőben? Kösz, nem; ebből nem kérünk. Inkább nem kell ez az esésekkel, és egyéb sérülésekkel tarkított játék; szívesebben mennénk haza valamelyest jobb állapotban levő térddel.

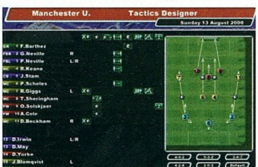
Az egyetlen szerep, ami nekünk való, azé a fazoné, aki ott ül a kispadon, kényelmes kabátban, feje fölött tetővel, és teli tüdővel üvöltözik befelé a játékosoknak (bár az utóbbi időben már ezt sem kell csinálnia). Cigaretta, méregdrága ékszerek a további kellékek. Mert bár egyesek számára a szélsőséges időjárásra való tekintet nélküli szaladgászás és labdarugdosás egy füves pályán jó szórakozás lehet, mi inkább ücsörgünk a kispadon és kiabáljuk befelé az alattvalóknak, mit nem csinálnak jól.

Ez lehet az oka annak is, hogy egy katasztrofálisan sikerült játék után szögre akasztottuk a cipőt. Ahogy Zoli a záróvonalról kiabált lanyha bátorításokat, és a többiek 10 perc futás után a végkimerülés határán jártak, feladtuk a játékot a *Hivatalos Magyar PlayStaion Magazin* ellen, akik így 24-1-re vertek minket. Nem valami nagy eredmény a részünkről... Reményeink azonban újra szárnyalnak, hiszen itt az online menedzser-játékok új generációja!




**A játékosokat győzelembe vinni egy dolog, de sokkal nehezebb lesz megvédeni őket attól az egy méteres átmérőjű focilabdától, ami felülről közelít...**

**Az egyetlen szerep, ami a fociban nekünk való, azé a fazoné, aki ott ül a kispadon, kényelmes kabátban és üvöltözik befelé a játékosoknak.**

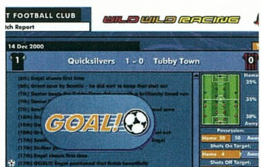



**A *PlayAsManager* az eddigi legjobb taktikai lehetőségeket adja. Kár, hogy az 1-1-8 nem sokat ér...**

### Digitális előnyök

Nem elég többé az, hogy besuvasztasz valami MI-t. Nem kell sok gógyi a *Championship Manager* használatához, amely arra van programozva, hogy bizonyos határok alatt ne adja el játékosait. Az a szürke doboz ott előtted nem intelligens. Arra programozták, hogy úgy tegyen, mintha... de ez korántsem adhatja vissza a menedzserek találkozásának forró hangulatát. Csak akkor, ha NINCS IS mesterséges intelligencia...

És itt jön a képbe az online játékok gondolata. Nem akarunk azzal alábecsülni, hogy azt hazudjuk, ez új ötlet – nem az. Az internetes menedzsment sémák és számos képzeletbeli fociügy már jó ideje zajlik a Neten, de a komolyabb cégek csak most kezdték el piacra dobni játékaikat. Konkrétan? A Rage, amely mostanában kezd ismertté válni, most indított el az *Internet Football Club*-ot (**www.internetfootball.com**). Az *IFC*, pont ahogy a rivális *PlayAsManager* nem menedzsment szimuláció, hanem menedzsment játék. A fő különbség az, hogy itt nincsenek valós játékosok. Nem jut egy-egy Beckham minden vidéki klubra – neked kell összevadásznod az embereidet, hosszas kutatással.




**Az *IFC* a csillogó 3D grafikát egy hatalmas „GOAL!" feliratra cseréli. Legalább nincs félreértés.**

### A statisztika mindenek felett

Ez talán elriaszthatja azokat, akik szerették volna összehozni saját álomcsapatukat világklasszis játékosokból, de gondolj csak az előnyeire. Ez nem elképzelt futball, így a valós életben történő események abszolút nem befolyásolják a játékodat. Másrészt pedig egy menedzserjátékról van szó, és az *IFC* jóval sebesebb, mint a valódi futball – öt játék hetente, minden hétköznap egy. Ha a statisztikák a valós tényeken alapulnának, az adatok hamarosan használhatatlanok lennének, de így ez nem következhet be.

Fontos megemlíteni, hogy a valódi játékosok hiánya mellett az *IFC*-ben nincs még valódi csapat sem. Ez valószínűleg azért van így, hogy megakadályozzák a csapatok többszöröződését. A *PlayAsManager*-ben (**www.PlayAsManager.com**) ezt úgy oldották meg, hogy bár a csapatok és a játékosok is a valódi adatok alapján készültek, mindegyikből lehet több is.

Ahogy a játék halad előre, a megfelelő taktikai döntésekkel (itt ezek nagyon fonto-




**A legjobb csapatok, az éppen kiesőben levők; a gólkirályok, és a kétballábas idióták mind helyet kapnak a *PlayAsManager* statisztikai részében. Jobb lesz, ha a pozitív statisztikákat gazdagítod.**




**Ez volna a legújabb Microsoft *Excel*? Á, dehogy, ez csak az *IFC*. Nem nehéz összekeverni…**

sak) és játékosvásárlásokkal egyre feljebb emelkedhetsz a saját csoportodon belül, míg végül eljutsz addig, hogy megmérközhetsz a szuperkupában a győzelemért. Az persze zavaró lesz, hogy sokan azonos nevű csapattal jutnak majd a döntőbe… AC Milan-AC Milan 2:1… tehát a győztes… AC Milan!

### 3D-s izgalmak

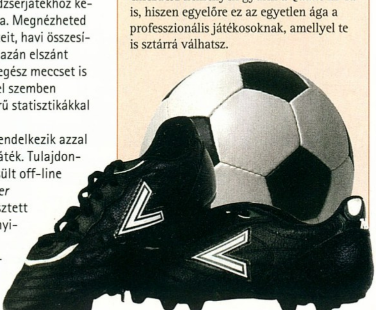
Az *IFC*-vel szemben, amely az internetes kezelőfelület problémáját úgy oldja meg, hogy rengeteg *Flash*-t tartalmaz, a *PlayAsManager* egy letölthető alkalmazás, amely lehetővé tette a fejlesztőknek, hogy számos jellemzőt építsenek bele. A leginkább lenyűgöző ezek között (legalábbis egy menedzserjátékhoz képest) a 3D részek alkalmazása. Megnézheted a meccs legizgalmasabb részeit, havi összesítőket készíthetsz, vagy, ha igazán elszánt vagy, felső nézetből akár az egész meccset is végigfigyelheted. Az *IFC* ezzel szemben *Championship Manager*-szerű statisztikákkal dobál.

A *PlayAsManager* még rendelkezik azzal az előnnyel, hogy kiforrott játék. Tulajdonképpen az Anco nagyra becsült off-line menedzserjátékának, a *Player Manager*-nek a továbbfejlesztett változata. A lehetőségek is nyitottabbak benne, mint az *Internet Football Club*-ban – van azonban egy alapvető különbség: az *IFC* ingyenes, a *PlayAsManager* pedig nem. Persze korrekt szolgáltatást kapsz cserébe, de az tény, hogy az interneten senki sem szeret fizetni a játékért,

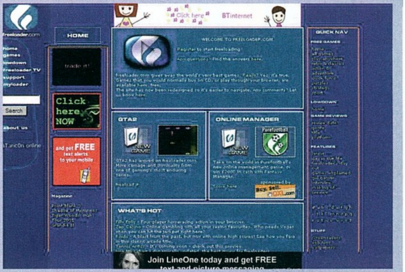
A *PlayAsManager* regisztrációja kb. 6000 Ft évadonként (10£), amelyek három- vagy hat hónaposak. Így tehát ha végig akarsz vinni egy évet, az mintegy 24 000 Ft-odba kerül majd; emellett amíg nem töltötted le a Netről, nem is játszhatsz vele. Az *IFC* ezzel szemben teljesen *Flash4*-alapú, és bárhonnan elérhető a böngészők legfrissebb verziójának használatával. A Rage még egy erőteljes WAP-támogatást is beépített, így akár útközben is menedzselheted kedvenc csapatodat. **PCF**

## TV játék

Te is tagja vagy egy online játékos-klánnak? Talán a *PCF* klán fizetett, hivatalos játékosa? Lényegtelen, milyen csapathoz tartozol, a legjobb időt választottad a szakmakeresésre – a profi játékosok ideje elérkezett (lásd cikkünket). Valószínűleg jobb azonban, ha a menedzselés mellett elkezdesz keményen gyúrni a *Quake III*-ra is, hiszen egyelőre ez az egyetlen ága a professzionális játékosoknak, amellyel te is sztárrá válhatsz.



## Freeloader.com RIP
## 2000 Május – 2001 Március




**Freeloader. A fejfán a következő felirat: „Itt nyugszik a Freeloader.com – úgy gondoltunk, hogy suta ötlet, és az is volt." De ki viszi majd a virágokat?**

Ahogyan azt magasztos orgonakísérettel hallottuk volt. A Pure Entertainment pedig közel állt hozzá, hogy rendesen beindítsa a Freeloader.com-ot – az oldal, amely ingyenes játékokat kínált letöltésre, teljes egészében a reklámozó cégek támogatásából tartotta el magát. A jövő egész biztatónak tűnt – az oldalt Január végére 600 000 regisztrált felhasználó

> **Nem kellett hozzá túl sok idő, hogy a Freeloader-nek egymillió felhasználója legyen.**

látogatta, és nem kellett hozzá túl sok idő, hogy ebből millió legyen.

A probléma azonban nem az európai hirdetők beszerzésében rejlett; a tengerentúli vállalkozók nem akartak jönni. Mivel a Freeloader nemzetközi hirdetésszervezését külsősök végezték, és nem értek el eredményeket, a Pure Entertainment úgy vélte, hogy saját nemzetközi oldalát is el kéne indítania. Ehhez viszont pénz kellett, és a befektetők az akkori tőzsdei helyzet miatt nem merték megkockáztatni az esetleges bukást.

Ez azért különösen fontos, mert a Freeloader nemrég elindította a *Purefootball* elnevezésű online futball-menedzserét, amely konkurálhatott volta a *PlayAsManager*-rel és az *IFC*-vel. Hogy mi lesz a többi, Freeloader site-on található játékkal, még nem derült ki.

Akkor tehát, viszlát, Freeloader, szerettünk téged. Ingyen játékokat kaptunk azért cserébe, hogy eladtuk adatainkat a hirdetőknek, és ezért meghajlunk előtted. Talán nem vagy többé, de szellemed örökké velünk lesz. Vagy valami ilyesmi.




***Excel 2001*, nem? Elég fura… Áh, már megint átvertek minket. Ez volt a Freeloader *Purefootball Online Manager*-e. Nem is nézett ki rosszul…**

**ÖTÖS FOGAT**

**Pletykarovat, hírforrás, titkos randevúk...**



**Gyaloglo Chat**
Ezen az oldalon mindenki megtalálhatja a számára megfelelő chat szobát. pl.: Erotika, Gumiszoba, Inda.
www.chat.gyaloglo.hu



**Chat.hu**
Sokrétű szolgáltatásokat nyújt ez az oldal. Megbízhatóbb chat - szerver, kényelmesebb és szebb chat - kliens, regisztrációs lehetőség.
www.chat.hu




**E-chat.hu**
Itt „csak" fórumokon keresztül beszélgethetünk másokkal, de a témákból nincs hiány.
www.e-chat.hu



**IM Chat**
Sajnos az IM Chat még nem túl népszerű hely, de azért mindenkit arra buzdítok, hogy bátran próbálja ki.
www.im-net.hu/chat.htm



**Narancsolj**
Itt aztán társaloghatsz kedvedre, mindenről és mindenkivel. Ne tartsd magadban a véleményed.
www.narancs.com

# Tudtad, hogy...

# Net-csevej

A beszélgetés olcsó, főleg, ha online végzed – tehát jól figyelj, mert most megtudhatod a legfontosabb dolgokat a Neten való csevegésről.

PRÓBÁLTÁL MÁR VALAHA BESZÉLGETÉST FOLYTATNI valakivel e-mailen, esetleg üzenő-táblán keresztül? Ha igen, már valószínűleg rájöttél, milyen dühítően nehézkes és időigényes. Annyit kell arra várnod, hogy megérkezzen az e-mailed, és aztán megkapd a választ, hogy mire a leveledre való reagálást elolvastad, már nem is érdekel az egész. Az internetes csevegés (chat) erre kínál megoldást, mivel lehetővé teszi az azonnali üzenetváltást. Hihetetlen, hogy egy olyan időtöltés, amely abból áll, hogy tökéletesen ismeretlen emberekkel beszélsz, ilyen népszerűségre tegyen szert. A legtöbb nagy kereső már saját csevegési lehetőséget is kínál, és számos kizárólag erre a célra készült szoftver van forgalomban. Mivel hihetetlenül könnyű egy adott weboldalon csevegőszobát létrehozni, mára már számos site nyújtja ezt a szolgáltatást – így a vevők megtárgyalhatják a termékekkel, a céggel, a weboldallal kapcsolatos véleményüket.

Rengeteg módot találhatsz az internetes csevegésre. Az egyik legrégebbi – és valószínűleg a legelterjedtebb – az internetes chat. Semmi különös nem szükséges hozzá, csupán a böngésződ. Jelentkezz fel a site-ra, válassz felhasználói nevet, jelszót, és már ott is vagy. Ezzel az egyetlen gond, hogyha tucatnyi ember lép be egyszerre, kissé túlzsúfolódhat a virtuális helység. Egyszerre 20 emberrel kommunikálni még a legjobbaknak is kihívást jelenthet, de ez talán része a mókának... Ne engedd, hogy ez elkedvtelenítsen. Több oldalon is felkínálják azt a lehetőséget, hogy egyes emberekkel válthatsz privát üzeneteket.

> **Hihetetlen, hogy ilyen népszerű egy olyan időtöltés, amely abból áll, hogy ismeretlen emberekkel beszélgetsz.**




**Témák széles skálája közül válogathatsz, a zenei ízléstől a főzésen és a pszichológián keresztül a bölénytartásig...** www.chat.lap.hu

## Nicsak, ki beszél!

És hogy miről beszélnek ezek az emberek? A válasz: bármiről és mindenről. Mikor belépsz egy csevegőoldalra, észre fogod venni, hogy az egyes "csevegőszobák" különböző témákat tárgyalnak. Választhatsz a mozifilmek, TV, az életstílus, romantika, számítástechnika és még sok egyéb változatos csoport közül. Kezdetnek menj el mondjuk a **www.chat.hu** vagy a **www.gyaloglo.hu** oldalára. A legtöbb site-on kitölthetsz egy rövid regisztrációs űrlapot, amelyben a belépési neveden és a jelszón kívül általában semmit sem kötelező megadnod. Mikor ezzel megvagy, már bele is vetheted magad a beszédbe...

Ha valamivel személyesebb élményre vágysz, jobb, ha az üzenetküldő programokat választod, amelyek lehetővé teszik az egy emberrel való társalgást. Szükséged lesz egy kliensprogramra, mint például az *AOL Instant Messenger* (www.aol.com) vagy az *ICQ* (www.icq.com); ez utóbbi mintegy 97 millió felhasználót tart nyilván világszerte, ezek között pedig csak találsz valakit, aki hajlandó beszélgetni veled. Akár még az érdeklődési körödet is megadhatod, hogy a többi felhasználó könnyebben rád találhasson a közös tulajdonságok alapján; és ha valaki üzenni akar neked, a program értesítést küld.

## Beszélj...

A technológiák fejlődésével különböző módok alakultak ki az internetes kommunikációra.

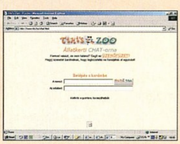
## Csevegőszoba



**① Kvízjátékosok figyelem! A www.extra.hu oldalán akár szellemi vetélkedőkben is részt vehetsz.**



**② Fiúk, lányok! Kicsit ciki minden buliba egyedül betoppanni? A hétvégére még nincs társatok? Irány a www.randivonal.hu!**



**③ Állatbarátoknak mindenképpen meg kell látogatniuk ezt a chat szobát, ahol minden felmerült kérdésre választ kaphatnak a többiektől. www.tihi.hu/chat.html**

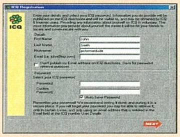


**④ A fővárosnak is van saját csevegő szolgáltatása. „Meséld el bánatod, gondod, oszd meg örömöd és ápold a magyar nyelvet...! http://go.to./dalbudapest**

## Azonnali üzenet



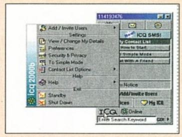
① Látogass el a www.icq.com-ra, és kattints a letöltés (download) linkre. Mintegy 5Mb-ról van szó, de ne aggódj – türelem rózsát terem.



② Most jön a telepítés és a regisztráció. Ez nem tart majd tovább egy pár percnél, és végezetül megkapod az *ICQ*-számod.



③ Ez az *ICQ*. Ahogy állítod össze kapcsolataid listáját, ebben az ablakban jelennek meg. Ha még nem használtál csevegő-programot, kattints a *How To Start*-ra.



④ Ha meg szeretnéd változtatni az egyéni beállításokat, kattints az ablak bal-alsó sarkában látható *ICQ* ikonra.



A Clubchat számos témával foglalkozik – tegyél te is próbát.



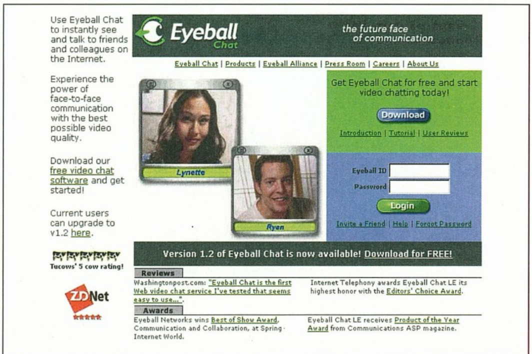
Az AOL válasza az *ICQ*-ra az *AOL Instant Messenger*. Egy mikrofonnal valós időben beszélgethetsz a többiekkel.

A Net használata a telefon helyett olcsósága miatt mindig is jelen volt, bár a hangminőség általában elfogadhatatlanul alacsonyan maradt. A Voice Over IP technológia előrehaladásával (Netes kapcsolaton keresztüli beszélgetés) egyre több site nyit "hangos" csevegőszobákat – ahol már az üzenetek begépelése nélkül is beszélgethetsz másokkal. Ha a PC-dben van hangkártya, valamint veszel hozzá egy mikrofonos fejhallgatót, semmi sem tarthat vissza attól, hogy bejelentkezz egy olyan site-ra, amelyik támogatja ezt a technológiát – sajnos Magyarországon egyelőre nem nagyon találkozni ilyesmivel.

Most, hogy már beszélgetünk egymással, nem lenne jó látni is, ki az, akinek a hangját halljuk? Ebből egyenesen következik a video-chat, amelynek egyetlen hátránya van: a minősége szinte teljes egészében az internet-kapcsolaton múlik. Egy folyamatos adattovábbítású videó lejátszása egy 56K-s modemkapcsolattal egyszerűen élvezhetetlen; a másik fél hangja leginkább az 50-es évekbeli sci-fi robotokéra emlékeztet, míg mozgásai alapján bármelyik utcai breaktáncost lemoshatná a színről. Persze, mikor majd a szélessávú kapcsolatok mindenki számára elérhetők lesznek, mély nosztalgiával gondolunk vissza azokra a jó kis analóg modemekre... ha mégis szeretnéd megpróbálni, csak egy webkamerára és egy szoftverre lesz szükséged – ilyen például az *Eyeball* (www.eyeball.com)

### Végezetül

Nos, ez várható volt, nem igaz? Ha végigböngészed az internetet, és a kevéssé szakbarbár csevegőszobákat részesíted előnyben, nem lesz hiányod randikban. Azonban, mielőtt már rohannál is a billentyűzethez, tartsd észbe, hogy a szöveg-alapú csevegés tökéletesen névtelen – csupán az adott személy szava a garancia arra, hogy igazat is mond. És ne feledd, hogy a kép, amelyet magadban kialakítottál a csevegő-partneredről, ritkán hasonlít a valóságra. Amennyire tudod, újdonsült barátod akár egy szakállas alaszkai autószerelő is lehet... *PCF*




Van egy webkamerád? Akkor ne habozz ellátogatni a www.eyeball.com-ra, ahol egy folyamatos adattovábbítású videó lejátszásával láthatod partnered arcát.

## Bájcsevegés

Van olyan alkalmazás is, amely vegyíti az azonnali üzenetváltást és a hang-alapú csevegést. A neve *Odigo* (www.odigo.com) – ez egyébként görögül "vezetőt" jelent. Küldhetsz vele üzeneteket barátaidnak, attól függetlenül ők milyen szoftvert - *ICQ, AOL Instant Messenger* – használnak. Ez azért hasznos, mert így nem kell az összes, ismerőseid által használt kliensprogramot telepítened. A szoftvert ingyenesen letöltheted, és a többi üzenő-programhoz hasonló funkciókat kínál, ami nem terheli tovább számítógéped merevlemezét. Ez sem egy utolsó hátrány.



Az Odigo összeköti az összes népszerű üzenőprogramot – mint az *ICQ* vagy az *AIM*.



Miután letöltötted a telepítőt, már csak a képernyőn megjelenő utasításokat kell követned.



A Yahoo! Saját csevegő-szobákkal és üzenő-szoftverrel is rendelkezik.

## ÖTÖS FOGAT

**Íme néhány hangátvitellel működő csevegő – sajnos csak külföldön vannak.**



### Zone Alarm

Ha már sikerült ADSL vagy kábel modemes kapcsolatot beszerezned, ne hagyd ki ezt az oldalt!
www.zonealarm.com



### NetMeeting

A NetMeeting egy Windowsodhoz tartozó alkalmazás, használható két személy közti hang-kép kommunikációra ill. Netes telefonálásra.
www.microsoft.com/netmeeting



### APBnews.com

A *NetMeeting* egy Windowsodhoz tartozó alkalmazás, használható két személy közti hang-kép kommunikációra ill. netes telefonálásra.
www.apbonline.com



### Facemail

A science-fiction valósággá vált! Nyűgözd le a barátaidat olyan e-maillel, amelyet a fogadónak felolvas egy élethű 3D-s fej.
www.lifefx.com



### MIRC

Több ezernyi téma vár megvitatásra az Internet Relay Chat-en (röviden IRC). Töltsd le az alkalmazást, és vesd magad a közepébe!
www.mirc.co.uk

# Mivel szórakozzunk?

PC Format – A sokoldalú PC magazin

A mennyországba vezető út három lépésben. Egy: vedd elő a mellékelt kis dobozkát. Kettő: helyezd a lemezt a PC-d megfelelő nyílásába. Három: és most ámulj...

## Bevezető

### A nyár a bulié

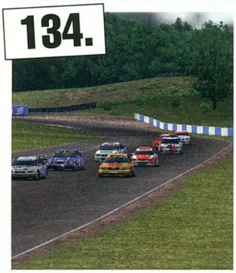
Itt a nyár. Reméljük nyáron sem tudsz élni kedvenc *PC Format*-od nélkül (és persze mi sem nélküled). Ettől függetlenül a nyár leginkább a bulié. Nem is arra akarunk rávenni kulturális ajánlónkban, hogy a vízpart helyett a mozit válaszd, vagy otthon bogarászd az interfészek karakterisztikáját, de azért hidd el, néha jólesik majd lehűteni magad a multiplexek légkondicionált mozitermeiben, és megnézni a nyár legnagyobb akciófilmjeit, thrillereit. (Egy vérbeli PC-s nem hagyhatja ki azt sem, hogy júliusban megnézze, mit tudtak kihozni Hollywoodban Lara Croftból a Tomb Raider filmváltozatában.) Kedélypuhítónak bátran ajánlhatjuk Shrek történetét, vagy a hamarosan bemutatásra kerülő Bridget Jones naplóját. Ennek könyvváltozata betekintést nyújt a mai nők túlkomplikált lelkivilágába. A bulizáshoz pedig elengedhetetlen kellék valami jó ütős zene. Segítünk válogatni a lemezek közt. Mit hallgass 100 watton és mit halkan, magányodban discmaneden. A nyárra például Sub Bass Monster lemeze lesz elengedhetetlen a beinduláshoz. A bulikat meg is kell szervezni. Hogyan kezdeményezzünk konferenciabeszélgetést, vagy honnan tudhatjuk meg, mikor indul vonat a Balatonra? A 444 tipp és trükk a mobiltelefonok használatához - című könyv ebben igazít el. Ha meg éppen vacak az idő és nincs kedved moziba menni, a legjobb ha a haverokkal megnézel egy DVD-t, vagy kiveszel egy videokazettát a kölcsönzőből, ami akkor sem árt, ha például kihagytad a moziban a Sebezhetetlent, vagy a Blöfföt. Tőlünk azt is megtudhatod, milyen filmek jönnek a következő hónapokban

A CD-mellékletet úgysem hagyod ki, akármilyen is az idő. Ha már megvetted az újságot, tuti, az lesz az első, hogy beteszed a CD-ROM meghajtódba és nekiállsz böngészni mi is került fel a lemezekre. Ebben a hónapban is tetemes mennyiségű program közül válogathatsz, hogy feltelepítsd a gépedre. Nem árt, ha előbb elolvasod, melyik mire való. Ne minket hibáztass, mi szóltunk. Ha tele a merevlemezed, nehezebb lesz választani, mit akarsz majd letörölni.

**131.**



**134.**

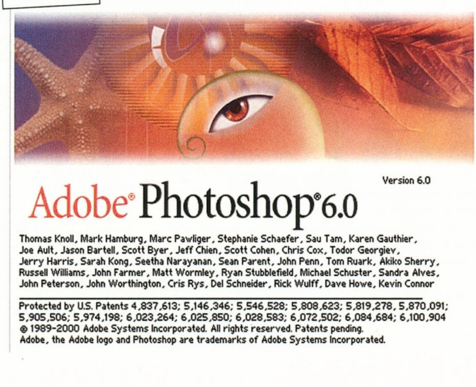


**135.**



**140.**

Licensed to:




## Tartalom





# Ezt is hallottuk

## Hajrá magyarok!



### Ortiga – Ortiga

Ha már a népi gagyik korát éljük, dobjunk rá még egy lapáttal. Jöhet mindenki, pánsípos, dudás, ír táncos. Miért pont a dél-amerikai indián zenének ne áldoznánk a vevők kedvéért. Az Ortiga egy háromtagú chilei zenekar, amely természetesen eredeti, különleges chilei hangszereket is felvonultat, hogy legyen benne valami nagyon autentikus. Az album leginkább olyan, mintha az Enigmára rájátszott volna egy indián pásztor valamit, ami éppen az eszébe jutott kedvenc lámájáról.



### Tamia – Stranger In My House

Volt is, lesz is még ilyen énekesnő/dalszerző/színésznő, mint Tamia, akinek most jelent meg debütáló albuma. Az ötszámos maxi ízelítőből azonban nem igazán értjük, vajon mit hallott a tényleg tehetséges hip-hop sztár Missy Elliott Tamiában, hogy elvállalta, a lemez producerségét. Ezek után vajon érdemes-e kijönni a nagylemezzel?



### Bravo Hits – 16

A Bravo tizenéves olvasói biztosan örülnek, hogy ismét megkaphatják, sorrendben 16. sztáradagjukat. Fiúegyüttesnek a Backstreet Boyst, a Westlife-ot, az N'Sinc-et szállítják nekik, lányegyüttesnek csak a All Saints-ot, de természetesen az Internet egyik legkeresettebb tiniszexszimbóluma, Britney Spears Strongere is helyet kapott a válogatáson. A Bravo generáció fölötti korosztály pedig Bon Jovit, a The Corrs-t és Robbie Williams-et kapja. Célcsoportot megcélozni. Tűz!



### Sarah Brightman– The Very Best of 1990-2000

Az igen népszerű szoprán opera-énekesnő best of lemeze, amelyen az utóbbi tíz év termését hallhatjuk. A hölgy, aki korábban Andrew Lloyd Webber, híres musical szerző felsége volt, jelenleg Andrea Bocellival (akivel egyébként egy duettet is énekel a lemezen) együtt a legnevesebb olyan operaénekes, aki népszerű slágereket is énekel. Hallhatjuk a lemezen a Queen - Who Wants to Live Forever szimfonikus átiratát, valamint a jelenlegi élettársa Frank Peterson által írt modern operaáriákat A nagy nevek közül meg kell említenünk Ennio Moricone-t, aki szintén a lemez szerzői közt szerepel. Opera rajongóknak kihagyhatatlan.

## Destiny's Child – Survivor

**Kiadó:** Sony Music



A Spice Girls afroamerikai változata, a Destiny's Child. Ők sem mentek távol a kaptafától, és léptek túl a tinédzserbálványok szakmailag nem különösebben - de anyagilag annál inkább - jövedelmező szerepkörén. Az alapanyaggal semmi baj, a három csaj hangja profin képzett, a számok többségével is minden rendben van. Húzós funky alapokon hol rapelnek, hol soulosan búgnak a lányok, de valami hibázik. Látszik, hogy az énekesnőket piackutatás alapján válogatták és a látványtervezők nagyon figyeltek, hogy a két sötét hajú lány közé kerüljön a göndör szőke. Sőt, még a szájuk is kissé erotikusan résnyire nyitva marad.

**Zene: 60%**
**Küllem: 70%**
**Végítélet:** Két tuti sláger: a Charlie angyalai filmzenéjeként ismerős Independent Women és az USA-ban kultusszá vált tévé show sikerére építő Survivor.

## Sub Bass Monster – Tovább is van, mondja még?

**Kiadó:** Warner Music



Máté Szabi egy szerény vidéki srác, aki megmondja a frankót. De a szerény vidéki srácnak az első lemez sikere után rengeteg nehézség szakadt a nyakába. Valószínűleg a pénzszagra, - mint egy csepp vérre a tengerben - megjelentek körülötte a cápák. Ez meg is látszik új albumán, amelynek témái közt jelentős részt kap a körülötte kialakult felhajtás, de szerencsére nem ez a lényeg. Alapvetően ugyanarról nyomja, amiről az első lemezén: jó a haverokkal bulizni, meg elszívni egy-két tudatmódosító cigit, de amúgy a világgal valami nincs rendben. Ez a lemez is kiemelkedő a magyar piacon, akár a Félre az útból, és nem csak azért, mert a vakok között a félszemű a király.

**Zene: 90%**
**Küllem: 80%**
**Végítélet:** Annak ellenére, hogy Szabiból sztár lett, nem veszett el a jutalékok és a százalékok világában. Megmaradt hitelesnek.

## Scorpions – Acoustica

**Kiadó:** Warner Music



Az Omega és a Scorpions között gyakorlatilag annyi a különbség, hogy a németek hitelesebben tudtak angolul énekelni és, hogy a német piac egy kicsit jobban el tudta tartani őket, mint a mi kis 10 milliós országunk. Ezért lett a Scorpions nemzetközi sikertörténet, míg az Omega csak hazai történelem. A lemezen, ahogy azt a címe is mutatja, a portugáliai koncertjüket akusztikus változatban hallhatjuk felvételről viszont, benne a több százszor hallott slágerekkel és a legújabb számokkal. A Wind of Change, a Still Loving You és a többi jól ismert darab unplugged változatban. Kevesebb a pátosz, emberközelibb a hang, az egész lemez sokkal bensőségesebb, személyesebb.

**Zene: 80%**
**Küllem: 60%**
**Végítélet:** Rajongóknak kötelező anyag, de még azoknak is bejöhet, akiknek nem tetszett annak idején a Scorpions.

## Katona Klári – Hogy lesz ebből szerelem?

**Kiadó:** Sony Music

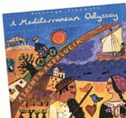


Katona Klári hosszú hallgatás után ismét lemezzel jelentkezik. De előtte még itt van ez a maxi, ami több is, kevesebb is egy kislemeznél. Kevesebb, hiszen csak két szám hallható rajta, így kevesebb, mint nyolc perc zenét hallhatunk, de több is, mivel Microsoft Media Player formátumban egy interjút nézhetünk meg, amelyben az énekesnő a miértekre és a hogyanokra válaszol, és új lemezéről beszél. A CD zenei szekciója nagyjából az, amire számíthatunk. Katona Klári énekel olyan „katonaklárisan" - egyedi levegővel teli bársonyos hangon. E két dal alapján nehéz eldönteni, hogy ez igazi visszatérés, vagy csak egy nosztalgia hullám.

**Zene: 50%**
**Küllem: 80%**
**Végítélet:** Nincs új a nap alatt. Viszont a régi sem rossz. Érdemes megnézni a videókat.

## A Mediterranean Odyssey – Athens to Andalucia

**Kiadó:** Putumayo / IndieGo



A Putumayo a leghíresebb világzenei kiadó, albumait könnyű felismerni színes gyerekrajzszerű borítóiról. A kiadó specialitása a válogatáslemez. A Mediterrenean Odyssey ezek közül is a legsikerültebb gyűjtemény közé tartozik. A spanyol flamencótól, az arabos behatásoktól sem mentes francia, olasz és görög népzenei előadók egytől-egyig autentikus mediterrán hangulatot varázsolnak elénk. Már érezzük a tenger felől érkező forró szelet, bekapnánk egy falat sajtot olajbogyóval, amit finom vörösborral öblítenénk le, amikor észrevesszük, hogy lejárt a lemez és az andalító dallamoktól elaludva sajt helyett a borítót rágcsáltuk szét.

**Zene: 90%**
**Küllem: 95%**
**Végítélet:** Ha mediterrán hangulatra vágysz, és nincs időd/pénzed/kedved az úthoz, ezzel a lemezzel egyéb tudatmódosító szer nélkül is utazhatsz.

## Depeche Mode – Exciter

**Kiadó:** EMI



Soha nem voltam nagy Depeche Mode rajongó, de mindig találtam jó számokat a lemezeikben. Amikor meghallottam az Exciterről az először nyomott slágert a Dream On-t, gondoltam minden rendben lesz az albummal. Sajnos tévednem kellett. Nem is igazán találtam olyan számot, amit az első húsz másodperc után ne nyomtam volna tovább a lejátszón. Aztán végighallgattam elejétől a végéig, akkor már találtam még két olyan számot, a fent említetten kívül, amit érdemes többször is meghallgatni. (Freelove, Comatose) Az Exciteren minden hang a helyén van, minden jól szól, de hiányzik belőle az erő, ami még a legjobb számaikra is mindig jellemző volt DM-re. Kicsit enervált. Az Ultra után mást vártunk.

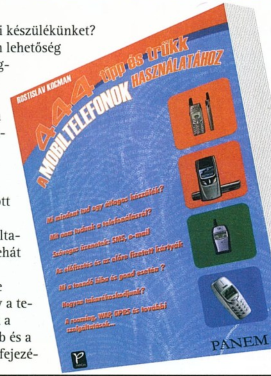
**Zene: 70%**
**Küllem: 85%**
**Végítélet:** Fáradt lemez, tele brutális elektronikával, de valahogy mégsem szólal meg. Ekkora klasszistól többet vártam.

# Ezt is olvastuk

## ROSTICLAV KOCMAN – 444 tipp és trükk a mobiltelefonok használatához

**Kiadó:** Panem Kiadó **Kiadás éve:** 2001
**Ára:** 1490 Ft

Minden, amit tudni akartál a mobiltelefonról, de sosem merted megkérdezni A státuszszimbólumból kommunikációs eszközzé vált mobilunk sok funkcióját ismerjük már. Azt, hogy hogyan lehet SMS-ezni, hívásátirányítást kérni, telefonkönyvbe tárolni, majd onnan telefonálni egy gombnyomással, de rengeteg olyan funkciója van ennek a kis apróságnak, amiről a legtöbben nem - vagy csak fél füllel hallottunk. Hogyan küldhetünk e-mailt, mit tud a WAP, hogyan használjuk, hogyan kell a konferenciabeszélgetést beállítani, hol kódoltassuk ki készülékünket? Sok-sok olyan lehetőség van, amely legtöbbször nem is a készülékektől, hanem a szolgáltatóktól függenek, és csak akkor tudunk róluk, amikor az adott cég éppen az adott a szolgáltatást hirdeti. Tehát olvassuk el a könyvet, és ne hagyjuk, hogy a telefonálás csak a zöld hívógomb és a piros hívás befejezése gomb ismeretéből álljon, már csak azért sem, mert ha jól állítjuk be és használjuk a maroktelefont, sokkal olcsóbb lehet (esetenként még a vezetékesnél is olcsóbb). De leginkább azért jó megismerni a GSM-et, mert érdekes. Ez a könyv ebben segít, és persze azoknak is segítség, akik csak most veszik kezükbe első készüléküket. Minden benne van, amire valaha is szükségünk lehet. Dicséret a cseh szerzőnek, de még inkább a szerkesztőknek, akik a magyar viszonyokhoz szabták a kéziratot.




**Tartalom: 85%**
**Külalak: 75%**
**Végítélet:** A könyv, amit minden szolgáltatónak mellékelnie kellene a mobil csomaghoz. Óvodától egyetemig.

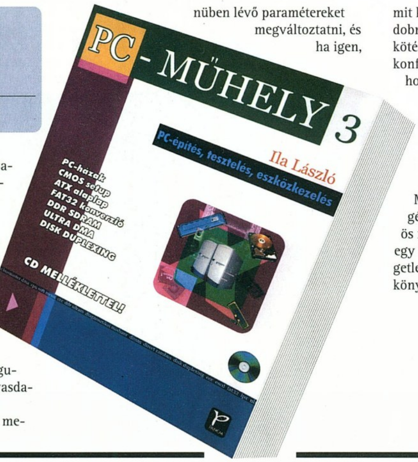
---

## ILA LÁSZLÓ PC-építés, tesztelés, eszközkezelés

**Kiadó:** Panem Kiadó **Kiadás éve:** 2001
**Ára:** 2900 Ft

Régóta tervezem, hogy összedobjak egy saját PC-t. Jelenlegi gépemet a gyártó rakta össze, és kevés lehetőségem van rá, hogy fejlesszem. Persze így talán nagyobb annak az esélye, hogy még be tudom fejezni ezt a cikket, anélkül, hogy hirtelen elsötétülne a képernyő és különféle R2D2-szerű füttyjeleket hallatna a gépem. De ha mégis belekezdek, ez a könyv igazi segítséget fog nyújtani. Hogyan válasszuk ki a PC-házakat, a tápot, az alaplapot a hozzá illő processzorral, és a megfelelő kártyákkal. Hogyan konfiguráljuk, hogyan állítsuk be optimálisan ezt a vasdarabot. Aztán mit jelent a sok rövidítés: EISA, VLBUS, SCSI, PCI, IDE, stb. Szabad-e a setup menüben lévő paramétereket megváltoztatni, és ha igen, mit kell beállítani? Megtudhatod, hogy kell összedobni egy gépet a részegységek beépítésétől az átkötések beállításán keresztül a rendszer többszintű konfigurálásáig. Azután, ha már ezzel is elkészültél, hogyan tesztelheted a gépet. A különböző hibákat kategóriákba sorolva tanácsokkal igyekszik ezt megkönnyíteni.

A könyv egyetlen hibája talán az, hogy bár második átdolgozott és bővített kiadás, bennhagyták a régi mintákat, így az összeállított gép egy 40 Mhz-es, 486-os, 8 Mbyte memóriás, 540 Mbyte-os merevlemezes gép, amelybe megtanulhatjuk beépíteni az 5,25-ös floppy meghajtót, amit valószínűleg már csak egy PC-temetőben tudnánk beszerezni. Ettől függetlenül az újabb megoldások is szerepelnek a könyvben, így nem maradunk le semmiről.




**Tartalom: 85%**
**Külalak: 65%**
**Végítélet:** Remek útmutató lehet PC-építéshez. A könyv, már csak a CD-melléklet miatt is megéri az árát.

---

## ILA LÁSZLÓ, SÁGHI BALÁZS Megjelenítők, háttértárolók, soros és párhuzamos interfész

**Kiadó:** Panem Kiadó **Kiadás éve:** 2001
**Ára:** 1900 Ft

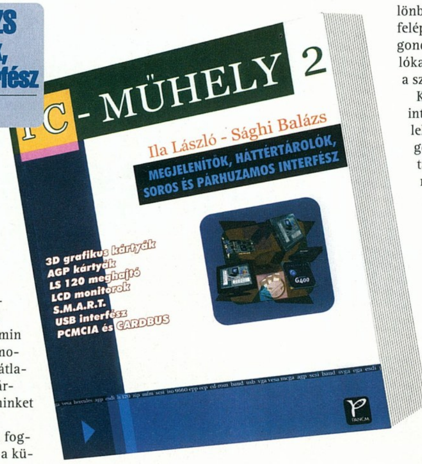
A PC-műhely e darabja is kihagyhatatlan a számítógéppel komolyabban foglalkozó amatőrök számára, de a hétköznapi használóknak is érdekes lehet, hogy mi is az a szürke masina ott az orruk előtt. Miért lógnak ki mindenféle madzagok belőle és egyáltalán: hogyan is működik?

A megjelenítők és háttértárolók ugyan nem szerves részei a számítógépnek, de hogyan működhetne ezek nélkül. Hiszen mire használnánk a gépet, ha nem látnánk azt amin éppen dolgozunk. A megjelenítők közül a monitor működési elvével, az átlapolt és nem átlapolt üzemmódokkal, valamint a grafikus kártyák és gyorsítók típusaival ismertet meg minket ez a kiadvány.

A háttértárolókkal széles terjedelemben foglalkozik. A merev- és hajlékonylemezeket, a különböző lemezírási eljárásokat, a lemezegységek felépítését, a merevlemezekkel kapcsolatos gondokat, és megoldásukat, a különböző csatolókat, és a CD-ROM-okat kiemelten tárgyalják a szerzők.

Kicsit más jellegű téma a soros és párhuzamos interfész. Ezekre bizonyos kiegészítő funkcióknál lehet szükségünk. Nem kell itt különlegességekre gondolni: az egerek többsége a soros, a nyomtatók a párhuzamos interfészen kommunikálnak a számítógéppel. Ezeken kívül természetesen az USB-ről, a PCMCI-ról és a CARDDBUS-ról is olvashatunk. Rengeteget megtudhatunk a különböző interfészek regisztereiről is, ha valakit ilyen mélységig érdekel a téma.

Mindezeket a PC-Műhely sorozat első kötetének alaposságával és részletességével tanulmányozhatjuk.




**Tartalom: 85%**
**Külalak: 75%**
**Végítélet:** Ha a hétköznapi felhasználóknak nem is különösebben hasznos, de legalább érdekes olvasmány. Inkább amatőr PC-búvároknak ajánlott.

# Ezt is láttuk



# Lara Croft: Tomb Raider

Lara Croft, az első virtuális sztár. Csaknem 200 magazin címlapján szerepelt, meztelen oldalak jelentek meg róla az interneten, és még üdítőitalt is reklámoztak vele. Az Eidos szoftverfejlesztő cég legfőbb tőkéjéből, a Tomb Raider játék különböző verzióiból pedig, több mint 21 millió példány fogyott szerte a világon. Hollywood sem hagyhatta parlagon heverni ezt a programozók adta tehetséget. Csak az volt a kérdés, ki bújjon a feszes sortba, és a nem kevésbé testhezálló zöld trikóba. Megindultak a találgatások. Szóba jött Demi Moore és Jodie Foster neve is, de végül az Álomgyár legdögösebb színésznője, Angelina Jolie futott be győztesként. Amellett, hogy megvannak a testi adottságai még az is közismert róla, hogy rajong a fegyverekért, leginkább a késekért.

A film története, egy jó James Bond filmhez hasonlóan átível az egész földgömbön. Itt Anglia, Kambodzsa és Szibéria tengelyén fut a sztori.

Három bolygó együttállásának éjszakáján Lara Croft, a régészeti kincsekért rajongó riporternő, egy rejtélyes óraműre bukkan néhai atyja Lord Croft holmija közt, amelyeket jó két évtizede egy ásatásról hozott magával. A lord régebben sokat mesélt Larának a „Megvalósultak" titkos társaságáról, akik egy ősi óraművet keresnek, amellyel meg lehet nyitni az időt és a teret. A kulcs egy kristályosodott meteorfémből készült háromszög, melynek segítségével 5000 évvel ezelőtt legyőzték ellenségeiket. Ha a háromszög két darabja újra egyesül, az idő meg fog állni, az őrök újra életre kelnek, az emberiség sorsa pedig örökre megváltozik. Larának 48 órája van a bolygók együttállásáig, amikor is a háromszög ereje megsokszorozódik. Ha ezt az időpontot elmulasztja, a következő alkalomra újabb 5000 évet kell várni. Lara Croftot tehát Kambodzsába szólítja kötelessége, ahol a Táncoló Fény Sírja rejti a titok első felét, azután Szibériába kell mennie, ahol a Tízezer Árnyék Templomában találja meg a másik felét. Vajon elég-e a 48 óra, hogy az isteni Lara felfedje a titkot és megmentse a világot? Mit gondoltok? Az mindenesetre biztos, hogy Simon West, a Con Air (A fegyencjárat) rendezője mindent megtett, hogy a végletekig fokozza az izgalmat és megemelje az adrenalinszintünket. Angelina Jolie is bőven kapott feladatot. Meg kellett tanulnia a kézitusát, a fegyveres harcot, motorozni, kenuzni, kutyákat hajtani, pihenésként pedig a jóga mellett bungee jumpingolhatott.

A film kihagyhatatlan minden Tomb Raider, Angelina Jolie és akciófilm rajongónak. Egy biztos, ez lesz a nyár egyik legnagyobb kasszasikere.

## Tomb Raider

**Eredeti cím:** Tomb Raider **Rendező:** Simon West **Főszereplő:** Angelina Jolie **Gyártó:** Paramount Pictures **Forgalmazó:** UIP – Duna Film **Internet:** www.uip.hu

**Film: 90%**
**Megjelenites: 95%**

**Végítélet:** Lara végre méltó húsvér testet kapott Angelina Jolie személyében, aki a kések mellett a régiségek rejtélyeiért is rajong.

# Ezt is láttuk

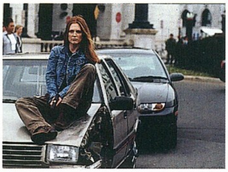
## Hannibal

**Eredeti cím:** Hannibal **Rendező:** Ridley Scott **Szereplők:** Anthony Hopkins, Julianne Moore Gery Oldman **Gyártó:** Universal Pictures **Forgalmazó:** InterCom **Internet:** www.intercom.hu

A leghíresebb kannibál visszatért. Hannibál/kannibál tanár úr ugyanis A bárányok hallgatnak című film vetítése után tíz évvel ismét eljött, hogy leterhelje idegrendszerünket és gyomrunkat. A könyvet, amelyből a film készült már több mint fél éve olvashattuk magyarul is. A történetben szintén tíz év telt el Dr. Hannibal Lecter eltűnése óta. Clarice Starling FBI nyomozó (Jodie Fostert most Julianne Moore helyettesíti) a munkájába menekül, mivel szinte megszállottjává vált a híres sorozatgyilkosnak, - akire, mint nyitásként elmeséli - naponta legalább 30 másodpercet gondol, amely tíz év távlatából eléggé különös. Lecter viszont békében szeretné tölteni nyugdíjas éveit Firenzében. A gond csak az, hogy az egyetlen életben maradt áldozata Mason Verger (Gary Oldman szinte felismerhetetlen), a bosszúéhes milliomos vérebként kutat utána, és 3 millió dollár vérdíjat tűzött ki a fejére. Egy olasz rendőr rátalál Lecterre Firenzében, de Verger tudja, hogy az emberevő fenevadat csak megfelelő csalival, Starling nyomozóval tudja csapdába csalni. Tehát elindul a macska egér harc.







Úgy tűnik Ridley Scott kimászott a gödörből, amelynek mélypontja talán a G. I. Jane volt, és a Szárnyas fejvadásszal örökbecsű nevet szerzett rendező a Gladiátor hatalmas sikere után, ismét egy nagy filmet tett le az asztalra. Bár filmjében a mögöttes mondanivaló – misztikus párharca a jónak és a rossznak – időnként a feszültségkeltés rovására ment, a színészek irányítása fantasztikus. Látszik, hogy az igazán tehetséges színészek csak hasonlóan tehetséges rendezők mellett mutatják meg, mit is tudnak igazán. A mindig profi Anthony Hopkins és a világ legjobb gonosza Gary Oldman ismét zseniálisak, de Sterling nyomozó szerepét ezúttal mintha egy kicsit gyengébbre írták volna a forgatókönyvírók, így Julianne Moore nem igazán csillogtathatta meg tudását.

**Film: 95%**
**Megvalósítás: 95%**
**Végítélet:** A bárányok hallgatnak méltó folytatása iszonyú kegyetlen végkifejlettel.Elborzasztó film a lelkünk sötét oldaláról.

## A pók hálójában

**Eredeti cím:** Along Came a Spider **Rendező:** Lee Tamahori **Szereplők:** Morgen Freeman, Monica Potter, Michael Wincott **Gyártó:** Universal Pictures **Forgalmazó:** UIP – Duna Film **Internet:** www.uipduna.hu



Az 1997-es, A gyűjtő című thrillerben Morgen Freeman által egyszer már megformált Alex Cross rendőrnyomozó-pszichológus ismét slamasztikában találja magát. Társa halálától megrendülve Crossnak ugyanis elege lett a bűnözőkkel játszott fejtörőkből, és ki akar szállni a játszmából, de egy lángelméjű gonosztevő, Gary Soneji (Michael Wincott) egy vakmerő emberrablással mégis visszarántja Crosst a régi kerékvágásba. Soneji, aki inkább a bűnözés történelemkönyvébe akar bekerülni, mintsem bezsebelni a váltságdíjat, egyre szorosabbra szövi hálóját a nyomozó körül, akinek - miközben új társával Jezzie Flannigan (Monica Potter) titkos ügynökkel igyekszik kibogozni a szálakat - korábbi kudarcainak démonaival is meg kell küzdenie. A gyűjtő folytatása leginkább A hetedikhez hasonlít, már csak abban is, hogy Morgen Freeman itt is remek alakítást nyújt.

**Film: 85%**
**Megvalósítás: 80%**
**Végítélet:** Lee Tamahori nagy lehetőséget kapott és élt is vele. A lehető legtöbbet hozta ki a témából és a szereplőkből.

## Shrek

**Eredeti cím:** Shrek **Rendező:** Andrew Adamson és Vicky Jenson **Magyar hangok:** Gesztesi Károly, Kerekes József, Für Anikó, Végvári Tamás **Gyártó:** DreamWorks Pictures **Forgalmazó:** UIP – Duna Film **Internet:** www.uipduna.hu



A történet főhőse Shrek egy ogre, amely lényt a Warcraft játékból és egyéb fantasy regényekből (pl.: Gyűrűk ura) is ismerhetünk. Szegény Shrek mocsarát ellepik a különböző mesék szereplői: a nagymamának öltözött farkas az ágyába fekszik, a hét törpe Hófehérke üvegkoporsójával zaklatja, a három homeless kismalac meg a kunyhója előtt nyüzsög. Mindannyiukat Farquaad nagyúr űzte el otthonukból. Elmegy hát Shrek Farquaadhoz, hogy visszakövetelje az ő nyugodt kis otthonát. Addig viszont meg kell szereznie egy hercegnőt, meg kell küzdenie a tűzokádó sárkánnyal, és ki kell bírnia az állandóan száját tépő szamarát.

Hollywood mágusai ma már mindent a mozivászonra tudnak varázsolni: halott elnököket, a világ végét meteorittal, óriáslényekkel, szökőár. A pusztulás és halottidézés mellett, miért ne dobhatnának össze egy kis mesefilmet is. Nem is akármilyet, hiszen a számítógépes animáció napjainkra odáig fejlődött, hogy az emberi csontozat, izmok, zsír és bőr tökéletes lemodellezésével, már-már teljesen hihető emberi arcokat és mozgást láthatunk.

**Film: 85%**
**Megvalósítás: 95%**
**Végítélet:** Igazi vicces mese, amire humora miatt az idősebb korosztály is vevő lesz.

## Előzetes



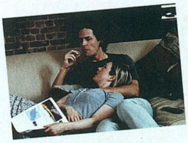
### Pearl Harbor – Az égi háború

Az amerikaiak szeretik a katasztrófákat. Ezt jelzi az is, hogy legnagyobb költségvetésű filmjüket, a Titanicot (200 millió dollár) is tragédia szülte. A Pearl Harbor – Az égi háború ugyan valamennyivel olcsóbb volt (135 millió dollár), de a csapás annál komolyabb, hiszen az Amerikai Haditengerészet szinte teljes Csendes óceáni légiflottáját megsemmisítették a japánok a második világháború során, amelynek a következményeként az USA belépett a háborúba. Ezúttal Ben Affleck a hős pilóta, aki bajtársával verseng, hogy elnyerje szép szerelmének szívét. Hatalmas égiháborús jelenetre készülhetünk augusztusban.



### Jurrasic Park

Igen, a harmadik rész is elkészült. És mit várhatunk tőle? A számítógéppel animált őshüllő még profibb, több az izgalom és valószínűleg állati vérszomjasak a T-rexek. A szereposztás nem kecsegtet óriási sztárokkal, inkább karakterszínészekkel (Téa Leoni William H. Macy, Sam Neil) ezért valószínűleg a költségvetés nagyobbik részét a látványra költötték. Steven Spielberg producersége alatt az Industrial Light & Magic varázslói valószínűleg olyan produkciót tettek le az asztalra, hogy szeptemberben dobunk tőle egy hátast.



### Bridget Jones naplója

A végletekig humoros és önironikus Bridget Jones végigvezet minket hétköznapjain, amelyek középpontjában a férfi-nő párkapcsolat áll. Bridget Jones miután eldöntötte, hogy lead tíz kilót, és mindig a szennyesbe dobja az előző napi bugyiját, úgy dönt, nem alakít ki kötődést alkoholistákkal, nagyzolókkal, érzelmi fogyatékosokkal és legfőképp azzal nem, aki mindezeket egy személyben megtestesíti, a főnökével. Hogy ez mennyire sikerül neki, azt kiderül szeptemberben.

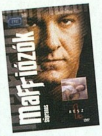
# Ezt is láttuk

## Befutottak...



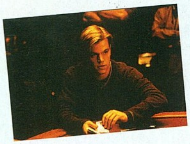
### Omen trilógia

Minden idők egyik legfélelmetesebb horrorfilm-sorozata, amelyben Damien Thorne, az Antikrisztus életét és munkásságát ismerhetjük meg virágzásától - bukásáig. Az igazi borzalmat nem is a véres üvegtáblás lefejezés kelti, hanem inkább az, ahogy szinte folyamatosan érezzük a gonosz jelenlétét. Abban, ahogy egy fára odarepül egy holló, vagy megjelenik egy rotweiler. Most a borzalom még mélyebben hatol a csontunkba, hiszen a térhatású hang és a tűéles képek tökéletesen valóságossá teszik a mesét.




### Maffiózók

Az Amerikában hatalmas sikert befutott tévésorozatot Magyarországon kevesebben nézik. Ennek az oka talán az, hogy szerdánként a késő esti órákban adják. Mindenesetre a rohammunkával összedobott idióta szappanoperák helyett mindenkinek melegen ajánlom a Maffiózókat, amelyből minden darab külön is megállja a helyét és olyan profi színész szerepel benne, mint James Gandolfini, akit legutóbb a Mexikói című Brad Pitt-Julia Roberts filmben láthattunk hatalmasat alakítani. A sorozat első hat része most DVD-n szuper minőségben és reklámok nélkül.



### Pókerarcok

Féreg (Ed Norton) és Mike McDermott (Matt Damon) pókerfüggők. A különbség kettőjük között, hogy Féreg mindig bajba kerül, és tartozik a fél világnak. Mike pedig jó útra tért, jogi tanulmányait folytatja és csak azért hajlandó ismét verni a blattot, hogy kihúzza barátját a slamasztikából. Ennek érdekében, New York legnagyobb pókerkirályával, Teddy KGB-vel (John Malkovich), az orosz maffiózóval is meg kell küzdenie. Bepillantás a pókeresek rejtett világába, rengeteg jó színésszel. Most DVD-n kikockázhatjuk, hogy látszik-e, amikor Féreg az ingujjából húzza ki a lapokat?

## A sebezhetetlen

**Eredeti cím:** Unbreakable **Rendező:** M. Night Shyamalan **Szereplők:** Bruce Willis, Samuel L. Jackson, Robin Wright Penn **Gyártó:** Touchstone Pictures **Forgalmazó:** InterCom **Internet:** www.intercom.hu/asebezhetetlen



A két vonat 15.15-kor ütközött össze. Az első, utasokat szállító vasúti kocsi kettévált, és két külön irányba folytatta útját. A második vagon teljesen összepréselődve még több, mint száz métert haladt. A roncsok másfél kilométeres körzetben szóródtak szét. A tehervonaton hatan teljesítettek szolgálatot. A személyvonaton száztizennyolc utas, és hétfőnyi személyzet utazott. A szerencsétlenséget egyetlen ember élte túl, David Dunn, akin egyetlen karcolás sem eset -adta hírül a helyi újság.

A Hatodik érzék című filmért Oscarra jelölt forgatókönyvíró-rendező, M. Night Shyamalan ezúttal egy hátborzongató thrillerrel rukkol elő. A film főszerepét most is Bruce Willis játssza, partnere Samuel L. Jackson. Willis alakítja David Dunnt, a tragikus vonatbaleset egyetlen túlélőjét, Jackson pedig a titokzatos Elijah Price-ként tűnik föl a vásznon, aki bizarr magyarázatot ad arra, miként úszhatta meg David egyetlen karcolás nélkül az összes többi ember életét követelő végzetes balesetet. Okfejtése gyökeresen megváltoztatja, és fenekestül felforgatja David és családja addigi életét.

**Film: 85%**
**Megvalósítás: 70%**
**Végítélet:** Kevésbé félelmetes, mint a Hatodik érzék, de a történet még mindig csavaros.

## Irány Eldorádó

**Eredeti cím:** Road to Eldorado **Rendező:** Bibo Bergeron és Don Paul **Magyar hangok:** Selmeczi Roland, Széles László, Kiss Eszter, Dörner György **Gyártó:** DreamWorks Pictures **Forgalmazó:** UIP-Duna Film **Internet:** www.uipduna.hu



Tulio és Miguel, a két jó barát úgy érzi, végre megfogták az Isten lábát. Kockán elnyerik – cinkelt kocka lévén inkább elcsalják – az Eldorádóba, a legendás aranyvárosba vezető út térképét. Kincsükkel azonban menekülniük kell, amikor az ellenfél matrózok rájönnek az átverésre. Végül a hódító Cortes hajójának gyomrában kötnek ki, a legénység pedig természetesen azokból a matrózokból áll, akik annyira megkedvelték hőseinket, hogy akár egy kiskanálnyi vízben is megfojtanák őket, nemhogy az óceánban. Szerencséjükre, segítőtársra lelnek Altivo, az okos csataló személyében, aki segít nekik megszökni a hajóról.

Itt megtalálunk mindent, amit a műfajból ki lehet hozni: szeretnivaló, csetlő-botló hősöket, félelmetes anti-hősöket, vicces állatfigurákat, csöppnyi romantikát, izgalmas kalandokat és természetesen dalokat.

**Film: 85%**
**Megvalósítás: 80%**
**Végítélet:** Humoros családi rajzfilm. Bár az azért az egy kicsit brutális, amikor a mentőcsónakon megpihenő madárkát felfalja a cápa.

## Blöff

**Eredeti cím:** Snatch **Rendező:** Guy Ritchie **Szereplők:** Vinnie Jones, Dennis Farina, Brad Pitt **Gyártó:** Columbia Pictures, SKA Films **Forgalmazó:** InterCom **Internet:** www.intercom.hu



A Blöff története egy jókora gyémánt körül bonyolódik az East Enden, a londoni alvilág telephelyén. Szereplői a szervezett bűnözés figurái, bandatagok és magánzók, illegálisan, kesztyű nélkül bokszoló nehézfiúk, kutyák és utcagyerekek.

Irama gyors, cselekménye tekervényes: nem pusztán gengszterfilm, gegjeivel, fanyar humorával, az erőszak ábrázolásával áttöri a műfaj kereteit. Adott egy balul sikerült gyémántrablás, egy New York-i maffiavezér és nem utolsó sorban egy fékezhetetlen eb, amely a legkülönbözőbb dolgokat nyeli le, többek közt egy sípoló gumibabát, amellyel végigcsipogja a filmet. Brad Pitt pedig „Együtéses Mickey-ként” még lepusztultabban néz ki, mint a Harcosok klubjában.

**Film: 99%**
**Megvalósítás: 95%**
**Végítélet:** Guy Ritchie hozott valami újat a Ravasz, az agy és a két füstölgő puskacsővel. Ugyanaz a lendület, ugyanaz a humor, de egy kicsit komolyabb.

## Billy Elliot

**Eredeti cím:** Billy Elliot **Rendező:** Stephen Daldry **Szereplők:** Jamie Bell, Julie Walters, Gary Lewis **Gyártó:** Working Title Films, BBC Films **Forgalmazó:** UIP-Duna Film **Internet:** www.uipduna.hu



A Billy Elliot egy kisfiú önfelfedezésének története, aki véletlenül rájön, hogy mindennél jobban szeret táncolni. Nem adja fel a küzdelmet, hogy a kulturális sztereotípiákkal, családjának válságával és a bányászsztrájk nyomasztó légkörével dacolva az álmának élhessen. Amikor a 11 éves Billy (Jamie Bell) a bokszedzésen megpillantja a terem másik sarkában folyó balett órát, a mozdulatok varázsa többet nem engedi el képzeletét. Hamar balettcipőre váltja bokszkesztyűit, hogy titkon besurranhasson Mrs. Wilkinson óráira, aki jó szemmel felismeri Billy tehetségét. Eközben Billy apja (Gary Lewis) és bátyja, Tony (Jamie Draven), akik mindketten részt vesznek a bányászsztrájkban, csak nagy nehézségek árán tudnak kenyeret tenni a család asztalára. Keserűségük gátja akkor szakad át, amikor rájönnek, hogy a bokszedzésekre szánt pénzt Billy kevésbé férfias elfoglaltságra pazarolja. Amikor Billy nem járhat többé a balett órákra, marad a bánat, a nemrég elhunyt édesanyja és az aggódás, az egyre szenilisebb nagymama (Jean Heywood) miatt, míg Debbie, Mrs. Wilkinson lánya eddig nem ismert érzelmeket ébreszt benne.

**Film: 90%**
**Megvalósítás: 80%**
**Végítélet:** Remek angol film arról, hogyan találjuk meg magunkat, annak ellenére, hogy mások milyennek akarnak látni – akár egy Tuborg reklámban.



LARA CROFT
TOMB
RAIDER
JÚLIUS 5-TŐL A MOZIKBAN!
A FILM ZENÉJÉT KIADJA
A WARNER MUSIC
WWW.UIPDUNA.HU
tombraider.fotexnet.hu
A KÖNYV MEGJELENT A
SZUKITS KIADÓ GONDOZÁSÁBAN
COPYRIGHT © 2001 BY PARAMOUNT PICTURES CORP. TOMB RAIDER AND LARA CROFT ARE TRADEMARKS OF CORE DESIGN LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

# Install

## Star Trek Away Team

PC Format EXKLUZÍV!

Talán ez a program lesz a taktikai-harci játékok következő generációja?

KÖRÜLBELÜL HÁROM ÉVE TÖBBÉ-kevésbé létezett egy szabály a PC-s játékokkal kapcsolatban. A *Star Wars* címet viselő játékok bármelyike nagyszerű volt, míg a *Star Trek* származékok hamar a polcok mélyén landoltak. Azonban a mérleg nyelve nemrég átbillent. A *Battle for Naboo* (55. oldal) egyenesen pocsék, míg az *Elite Force* az utóbbi idők egyik legjobb lövöldözős játéka. És most az *Away Team* ismét kiválóan teljesít – bebizonyítva, hogy az Activision stratégiai játékokat is tud készíteni.

A feladatod ezúttal az, hogy a Föderáció határain túl egy sor bolygóközi misszió során elvezényeld a csillagflotta titkos egységeit. Egy összeesküvést kell leleplezni, ami a galaxis törékeny békéjét fenyegeti, s egyedül Refelian Kapitány csapata óvhatja meg a világot, nehogy egy katasztrofális csillagközi háborúba sodródjon. Ez a demó két teljes küldetést foglal magában. A *Commandos* és a *Desperados* játékokhoz hasonlóan, a történet izometrikus 3D környezetben játszódik, ahol a négyes osztagokat a kurzorral mozgathatod.

Az első jelenet egy Klingon bázisra visz el, amit megszálltak a Romulanok. A kezdeti lépéseken Data segít át, de ha elunod a tanácsait, a [szóköz] billentyű lenyomásával kihagyhatod őket. A szakasz tagjait kiválaszthatod a fő ablakban kijelölve, vagy a baloldali arcokra kattintva. Az egységeket a bal-egérgombbal mozgathatod, a jobb-egérgombbal pedig lőhetsz (vagy más egyebet cselekedhetsz, ha a kurzor alakja megváltozik, jelezve, hogy ez lehetséges). Ne feledkezz el az alsó ikonokról sem, amelyek egyéb dolgokban segítenek. PCF



A lesugárzás előtt, a képességeik és felszerelésük szerint válogasd össze a csapatod.



A második küldetésben, a csillagflotta tisztjei elleni küzdelembe csöppensz.

### Elő a phaserekkel!



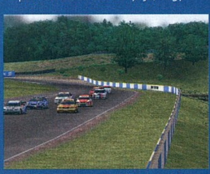

### Irányítás

| | |
|---|---|
| Lövés/cselekvés | Jobb egérgomb |
| Mozgás | Bal egérgomb |
| Mindet kiválaszt | [A] |
| Vision Cone | [V] |
| Opciók | [F1] |
| Főmenü | [Esc] |
| Pause | [Enter] |

## Swedish Touring Car Championship 2

A svédeket általában nem a játékaikról ismerjük, most azonban úgy tűnik, sikerült valami különlegeset elővarázsolniuk a kalapból. Ez az autóversenyes játék – mint ahogy finoman a címe is sugallja – a svéd túraautó bajnokságon alapszik. A demó bebizonyítja, hogy – még ha legtöbbünknek halvány fogalma sincs, kik ezek a bátor svéd versenyzők – igazán érdemes odafigyelnünk rájuk.

Egy pálya, egy autó és egyetlen verseny. Ez minden, amit a demóban kapunk. Tudjuk, nem sok, de legalább lehetőséged lesz részt venni a verseny előkészületeiben, többek közt a gyakorláson, és az időmérő edzésen is – nem beszélve a teljes, nyolc-résztvevős versenyről. Az autót billentyűzettel, joystickkel vagy kormánnyal irányíthatod, miközben nagy élvezettel száguldozol a Knutstorp Ring-en, mint ahogy azt mi is tettük.



Hoppá! Ez olyan, mint a TOCA, csak itt sokkal több a Volvo!

Ⓕ Digital Illusions
Ⓘ www.dice.se
**Ha csak úgy:** P200, 64Mb, 3D gyorsító

# Z: Steel Soldiers


„Mindenkinek kötelessége a haza védelme! Lépj be a seregbe!"

## A Bitmap Brothers visszatér a múltból, méghozzá ismét csúcsformában.

EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT, MIelőtt még a stratégiai játékok oly elviselhetetlenül bonyolulttá váltak volna, volt egyszer egy játék, ami a Z címet viselte. A művet a Bitmap Brothers alkotta, akik inkább a platform játékok körében remekeltek. A PC tulajdonos akkortájt pillantását Z-re vetette, s azt látta, hogy az jó és örömteli vala. Azután a Bitmaps tovatűnt. A hosszú sötét évek alatt a Gonosz a valós idejű stratégiai játékokat összetetté és komplikálttá tette. A boldogtalan játékosok, akik régen oly sokat nevettek, immáron segítségért kiáltoztak. S akkor valahol, valakinek fülébe jutott jajgatásuk...

Megérkezett hát a megmentő – a *Z: Steel Soldiers*. Az egyik legkönnyebben elsajátítható, ezzel együtt megunhatatlan stratégia játék folytatása ez, amelyet ráadásul rendkívül látványos 3D grafikával vértezték fel. A játékról részletes beszámoló a következő havi számban lesz olvasható, de addig magatok is megtapasztalhatjátok ezt az őrületes játékélményt, ezzel az egy-pályás demóval. A küldetés célja magért beszél: építsd fel a saját bázisod, és rombold le az ellenségét. A pénzed mennyisége a birtokolt terület nagyságától függ, ezért folyamatosan csatázni kell, még mielőtt egyáltalán meglátnád az ellenséges bázist. Készíts építő-robotokat a jobb-egérgombbal a parancsnoki központra kattintva, aztán építtess velük épületeket, amelyek viszont a sereget gyarapítják. A *Steel Soldiers* lényege, hogy a lehető leggyorsabban cselekedve, elődd meg az ellenséged a területszerzésben. A grafikus beállításokat a setup menüben találod, de a GeForce tulajdonosok problémákba ütközhetnek. *PCF*

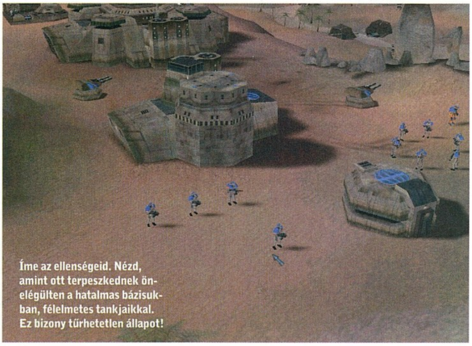
Ⓕ Bitmap Brothers
Ⓘ www.bitmap-brothers.co.uk
**Ha csak úgy:** PII-266, 64Mb, 8Mb 3D gyorsító

### Irányítás

| | |
|---|---|
| Épület vagy saját egység kiválasztása | Bal-egérgomb (BEG) |
| Építés, parancs és támadás menük | Jobb-egérgomb (JEG) |
| Kiválasztás törlése/újra kiválaszt | [Space] |
| Hozzáad/eltávolít a kiválasztottakból | [Shift]+BEG |
| Támadás/többszörös támadás | [Ctrl]+JEG |
| Mozgás | [Alt]+BEG |
| Épület forgatása | [<] vagy [>] |
| Csapat létrehozása | [Ctrl]+[0]-[9] |
| Csapat kiválasztása | [0]-[9] |
| Kamera forgatása | [Alt]+JEG |
| Menü | [Esc] |


A lakótelepen nem örültek, hogy közvetlen mellettük építik az óriásrobotokat.


A területeid és pénztárcád duzzasztása érdekében foglald el a jelzőpontokat.


Íme az ellenségeid. Nézd, amint ott terpeszkednek önelégülten a hatalmas bázisukban, félelmetes tankjaikkal. Ez bizony tűrhetetlen állapot!

## PlayAsManager

Már beszéltünk erről a programról korábban is, de csak most tudtuk felkarcolni a kliens szoftvert a lemezmellékletünkre. A *PlayAsManager* tulajdonképpen a *Play Manager* sorozat online folytatása, így aztán nyilvánvaló, hogy elég kellemes játék áll mögötte. A regisztrálás és az előfizetés után – igen, a játékhoz elő kell fizetni, hiszen ez csak a kliens szoftver – rögtön belekerülsz a sűrűjébe: menedzselheted a saját csapatod, az adott bajnokság többi vezetőivel megvitatva az eseményeket.

Maga a játékmenet ismerős lehet azok számára, akik találkoztak már a sorozat valamelyik korábbi tagjával, azonban akkor is meglesznek a kellő alapok, ha használtál már valamilyen táblázatkezelő programot. A hasonló menedzselős játékokhoz képest egyedülálló az a 3D motor, amivel megnézhetjük a meccsek legfontosabb történéseit, így a *PlayAsManager* a látvány szempontjából sem utolsó élmény.


Talán a hazai csapatok vezetőinek sem ártana a játék alapjainak elsajátítása.

Ⓕ Anco
Ⓘ www.playasmanager.com
**Ha csak úgy:** P166, 32Mb, internet

## Black & White creatures

Játszol még a *Black & White*-tal? Mi természetesen igen! Összeszedtünk hát még két szörnyeteget, amiket hozzáadhatsz a bestiáriumodhoz. Ezúttal egy leopárd és egy gorilla csatlakozik az állatsereglethez, de a korábbiakhoz hasonlóan az új teremtményeket csak a játék bizonyos stádiumában hívhatod elő. Néhányatok érdeklődött a bestiák megváltoztatásának előnyeiről és hátrányairól: mivel az újak épp olyan képességekkel rendelkeznek, mint elődjeik, csak fizikailag kisebbek, ezért azt tanácsoljuk, hogy gondoljátok meg a cserét. Végül is csak esztétikai kérdés, és ha a tied lehet a legritkább teremtmény, hát miért ne?


Vajon mennyi banánt evett, hogy ilyen szép nagyra nőtt?

Ⓕ EA
Ⓘ www.bwgame.com
**Ha csak úgy:** PII-350, 64Mb, *B&W*

# Summoner

## Megidézték PC-re a PlayStation2 legjobb RPG-jét…



Egy bolt, a hozzátartozó éber árussal. Vásárolhatsz és …ööö… eladhatsz dolgokat.



Az idézéshez rengeteg grafikus effekt és Joseph pózolása szükséges.

TUDJÁTOK, AZ ÁTLAG IDÉZŐ ÉLETE elég nyomorúságos. Hálátlan képessége miatt, amivel képes ijesztő szörnyeket megidézni, akik teljesítik kívánságait. Szegény Josephet például egy őrült világba dobták, hogy aztán keresztül kelljen vágnia magát egy a szórakoztató 3D-s RPG-n.

Bár a teljes verzió nem nyűgözött le senkit a múlt hónapban, a demó igazi csemege a kardok és boszorkányság kedvelőinek. Egy kimondottan erre a célra összerakott pályagyűjteményről van szó, amely nem teljesen követi a játék menetét. Egy véletlenszerű vidéken kezdesz két karakterrel: Joseph-fel és Flece-szel. Bizonyosodj meg róla, hogy mielőtt csatába mennél, a legjobb felszerelést használod: csak hozd fel a leltárképernyőt és nézd végig a felszerelést – különös figyelmet fordítva Joseph két idéző-gyűrűjére. Ezekkel hasznos szörnyeket hozhatsz elő, melyek jól jönnek csata közben – csak nyomd meg az [S]-t, hogy válogathass Joseph képességei között. Az erdős terület tele van csatangoló rosszfiúkkal – menj és kapj el egy párat, hogy gyűjts egy kis tapasztalatot, és ráhangolódj a csatára. Vegyél föl mindent, amit esetleg maguk után hagynak; sosem lehet tudni, milyen hasznos dolgokat rejtegettek. Bár te csak egy karaktert irányíthatsz, a többieknek megadhatsz irányelveket, melyeket követni fognak. Például, ha azt szeretnéd, hogy Flece nyilakat lőjön az ellenfélre, amíg te Joseph-fel közelharcot vívsz, csak válaszd a Ranged (távolsági) opciót Flece listájából.



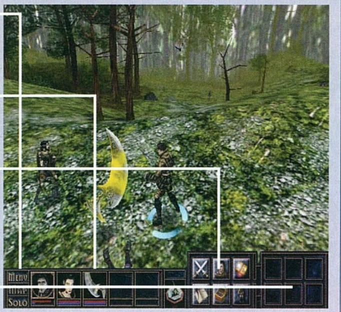
Ez az ember vagy egy küldetést, vagy hasznos információt ad. Bár az életben is így menne…



Nincs szeme. De akkor hogy lát? Ja, sehogy, mert nincs szeme.

Az erdőket elhagyva elérhetsz Lenele öreg városába – sajnos a demóban a város legnagyobb része nem elérhető. Ennek ellenére nyugodtan fedezd föl amit lehet, beszélgess a helybéliekkel, esetleg vállald be a szimpatikusabb al-küldetéseket. Néhányukban a csatornarendszerbe kell alászállnod, ahová a bejárat a kezdő helyszín túlsó oldalán található. Azért ne siess túlságosan – a dolgok itt elég gyorsan eldurvulhatnak, úgyhogy először szerelkezz föl rendesen. És egy jó tanács: használd ki, hogy a nagyobb szörnyek nem férnek el egymás mellett, és egyszerre csak eggyel kell foglalkoznod. Még egy jó tanács: eleinte a csatában az összekapcsolódó támadásokat állítsd automatikusra, később már magad is próbálkozhatsz, hiszen így jobb eredményeket érhetsz el. *PCF*

### Idézel? Ajaj!



A Menu és a Map (térkép) önmagáért beszél – a Solo lenyomásával magad mögött hagyhatod a többieket.

Kattints a kívánt ikonra a karakter kiválasztásához, vagy a [tab]-al menj rajtuk végig.

Ezeket a hasznos funkciókat billentyűzetről is elérheted – lásd az „Irányítás" hasábot.

Egy varázslatot vagy képességet húzhatsz ezekre a helyekre, hogy később gyorsan elérd őket.

### Irányítás

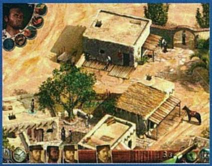
| | |
|---|---|
| Varázslat menü | [C] |
| Képességek menü | [S] |
| Leltárképernyő | [I] |
| Karakter-képernyő | [R] |
| Minden más | Bal egérgomb |

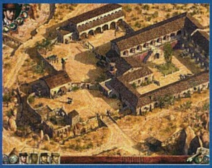
(F) THQ
(I) www.thq.com
**Ha csak úgy:** PII-400, 64Mb, 8Mb 3D gyorsító

## Desperados

A múlt hónapban már elsütöttük az összes ócska viccünket, és bevalljuk, azóta sem tanultunk újakat. Probléma azonban egy szál se, hiszen a rossz vicceknél sokkal jobb szórakozást nyújt a *Desperados* – most még a késön jövők is belekóstolhatnak a vadnyugat örömeibe. A külön erre a célra szerkesztett pálya segítségével hamar ráérezhetsz az ízére.

A játékban teljes leírás található, így emiatt nem kell aggódnod. Ehelyett inkább arra koncentrálj, hogy Docot és Coopert be- és kijuttasd a városból, lelőj néhány banditát, és mentsd meg a serifet. Nekünk a lopakodós módszer vált be, úgyhogy csak óvatosan közlekedj, persze ha gond van, ne habozz előkapni a revolvereket sem. Semmi sem oldja meg olyan hamar a problémákat, mint a forró ólom…





(F) Infogrames
(I) www.uk.infogrames.com
**Ha csak úgy:** PII-233, 32Mb, 4Mb 3D gyorsító



Próbáld tartani a távolságot, főleg a nagyobb ellenséges járművektől – különben…



Ha véletlenül a társadat találod el, kapsz tőle egypár szellemes megjegyzést…

## Star Wars: Battle for Naboo

Végül csak megérkezett a harmadik *Episode1* játék is, méghozzá a jó öreg *Rogue Squadron* őrült lövöldözős hangulatát idéző, meglehetősen egyszerű *Battle for Naboo* formájában. Az navigáció nem nagy ördöngösség: a [W]-vel gyorsíthatsz, az [S]-sel fékezel, a kurzorgombokkal fordulsz, éles fordulóba a [jobb ctrl]-lal kezdhetsz; lőni a [szóköz] lenyomásával lehet, a másodlagos fegyvert a [bal alt] gombbal sütheted el. A feladat egyszerű: lődd ki az összes ellenfelet, akik a helyi falvakat támadják, és figyelj a társad utasításaira. Ahhoz, hogy a második szinten megkaphasd a rendőrségi cirkálót, repülj be a villogó fényekkel tarkított épületbe.

(F) Activision
(I) www.lucasarts.com
**Ha csak úgy:** P233, 64Mb, 3D gyorsító

# The Settlers IV

PC Format A sokoldalú PC magazin EXKLUZÍV!

## Hé, te! Igen, te, aki üvöltözik. Nyugodj már le...



Talán aranyosnak tűnik, de valójában egy kiképzett gyilkos.

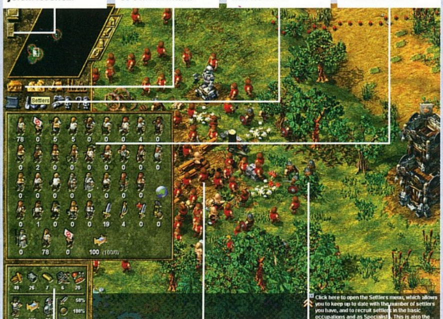
VÁROSI ÉLETÜNK STRESSZEL, rohanással, egészségtelen étkezéssel teli napjai közben dőljünk hátra, és szánjunk rá öt percet, hogy egy zöld és kellemes szigetről álmodjunk, ahol egyek lehetünk a természettel; ahol az olyan alapvető készségek elsajátításának adhatjuk át magunkat, mint az asztalosság, a földművelés, a favágás. A machóbbak felvehetik a bőrkötényt, hogy kovácsokká, bányászokká vagy harcosokká váljanak.

És valóban létezik olyan hely, ahol mindez megtalálható; ahol nincsenek autók, számítógépek, légszennyezés... ez a hely pedig a *Settlers 4* világa, és az e havi exkluzív demóban. Kapsz két oktatóküldetést, egy szeletke többjátékos módot, de egyből bele is vetheted magad az extra pályába.

Mi sem természetesebb egy ilyen békés paradicsomban, mint óvakodni az északi törzstől, és lemészárolni az észak-keletit. Hatalmas nyersanyag-készlettel indulsz, és számos telepesed van már kezdetben is, tehát hamar felépíthetsz egy nagyobbfajta várost. Legelőször azonban ajánlott a baloldali monitor-ikon használata, és a megjelenő almenüben kapcsold be a Border Scrolling opciót

Egy fő településsel és egy kis helyőrséggel indítasz (bármely épeszű ember rájöhet, hogy az elsőben érdemes elkezdeni az építkezést) Időbe telik, de telepíts egy favágót, egy fűrészmalmot és egy kőfejtőt a megfelelő nyersanyag-lelőhelyek mellé. A katonai állások használatával (kezdetnek megteszik a tornyok is) szép lassan kezdj el terjeszkedni. Vedd igénybe a specialisták segítségét – az erdészek elegyengetik a dimbes-dombos részeket, a kutatók nyersanyaglelőhelyeket találnak majd; sajnos a demóban plusz katonákat nem képezhetsz. Számos lehetőséged van a termelés irányítására, de ha figyelemmel követed a tippeket, nem okozhat nehézséget az egyensúly fenntartása. **PCF**

### Ismerkedés






Ezeket a gombászokat nem támadhatod meg – koncentrálj inkább a viking tornyokra.

### Irányítás

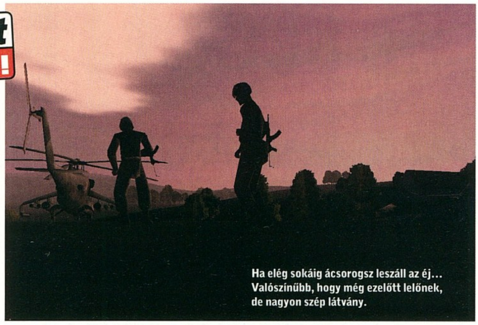
| | |
|---|---|
| Opció/telepes/épület kiválasztása | BEG |
| Kiválasztás megszüntetése/munka | JEG |
| Több egység egy idejű kiválasztása | BEG-ot lenyomva területkijelölés |
| Kurzor mozgatása/képernyő-scrollozás | Egér |

Ⓕ Mattel
Ⓘ www.earth2150.com
**Ha csak úgy:** P233, 32Mb, 3D gyorsító

# Operation Flashpoint

PC Format EXKLUZÍV!

## Háború. Mire jó az egész? Abszolút semmire, hacsak nem szereted a jó játékokat.



Ha elég sokáig ácsorogsz leszáll az éj... Valószínűbb, hogy még ezelőtt lelőnek, de nagyon szép látvány.

BIZONY, HÁBORÚ VAN. „A Kettesnek vége. Mindenki a földre! A keleti dombok mögött egy mesterlövész. Meg néhány géppuskás fazon, akik aggasztó sebességgel közelednek. Ó, és mi az ott annak a srácnak a válán? Csak nem egy rakétavető? Vissza! Akció lefújva! Mindenki vissza a tehera..." Robbanás hangja, néhány fojtott „unf", majd eltéveszthetetlen zaj: három test csapódik a földnek. „Na, srácok, ez jól esett. Ugyanitt egy hét múlva?" - kérdezi a szakaszvezető, mielőtt búcsút intene a végtagjainak egy gondosan becélzott rakéta segédletével. A többiek is „haláli" csendesek...

Látod, a háború lehet jó szórakozás is. Valamennyire. A valódi verzió, a valódi világban, valódi golyókkal, tankokkal és rakétákkal, már a legkevésbé sem élvezetes. Amellett, hogy a politika egy kiterjesztett eszköze, veszélyes is. A szimulált háború, amelyet az ilyen játékok segítségével élhetünk át, mindenképpen kipróbálandó. Mivel a sérülés veszélye legfeljebb a földhöz/falhoz csapkodott billentyűzeteknek és egereknek áll fenn, ki ne szeretne katonásdit játszani, ha csak egy pár perc erejéig is?

Ez a demó egy teljes küldetést tartalmaz (a végén egy csúnya meglepetéssel), amely összetettsége és mélysége okán került kiválasztásra. Ha még többet akarsz megtudni az *Operation Flashpoint*-ról, tedd be a CD-t.

A [W], [A], [S], [D] négyessel a szokásos módon irányíthatod katonádat,



Kerüld el az elesett bajtársakat – lehet, hogy egy orvlövész még figyeli a területet.



Ha játszottál már a *Couinter-Strike*-kal, ismerős lesz a parancsok kiadásának módja.

**Mozgás közben a célzási pontosság lecsökken. Főleg amikor futva próbálsz tarolni.**

de tarts észbe, hogy mozgás közben a célzási pontosság nagyban csökken, főleg, ha a [shift] lenyomásával futni kezdesz (ennél a sebességnél már gyakorlatilag értelmetlen elsütni a fegyvert), így igazából csak álló helyzetből érdemes tüzelni.

A legstabilabb pozícióra lesz szükséged – ez pedig a földön van. A [Z] lenyomásával lehasalhatsz, ezután csak fordulj arra, akit meg akarsz ölni. Az apró pont jelöli azt a helyet, ahova gyakorlatilag tüzelni fogsz, a célkereszt pedig azt mutatja, hova mutat éppen a fegyvered. Ha kicsit nagyobb tüzelési pontosságra vágysz, a [V] lenyomásával a szemed elé emelheted a fegyvert, ilyenkor azonban a látótered nagyban csökken; a távcsöves puska használatakor különösen jól jön ez a nézet.

Persze néha előfordul, hogy egy fegyver nem elég jó, és megvan az esélye, hogy mindenféle kedves játékszered is akad, úgymint bombák, gránátok, miegyéb. A közöttük – és a különböző fegyvermódok között – való váltáshoz a [szóköz]-t használhatod.

Végül, néhány extra lehetőség. A jobb gombbal a játéktéren, míg a + és – gombokkal a térképen (amelyet az [M]-mel jeleníthetsz meg) közelíthetsz és távolíthatsz. A képernyő jobb-alsó sarkában alkalmanként megjelenő, különböző cselekvéseket felkínáló menü elemei között a [bal kapcsos zárójel] és a [jobb kapcsos zárójel] használatával választhatsz. Az adott menüpont kiválasztása az [enter]-rel történik.

Élvezze a küldetést, katona! És ha lehet, egy darabban jöjjön vissza. PCF

Ⓕ Codemasters
Ⓘ www.codemasters.com
**Ha csak úgy:** PII, 64Mb, 3D gyorsító

# Hibakeresés

## Egy nélkülözhetetlen program, amely rendbe hozza a PC-det.

Már biztosan eleged van PC-d rengeteg hibájából, keresd meg őket ezzel a szoftver-rel és tedd tisztába a géped.

### PC-Check SE
Gondjaid vannak a merevlemezeddel? Aggódsz, hogy a processzorod nem az az 1GHz-es szörnyeteg, amiért fizettél? Akkor a legjobb, ha leteszteled a géped. Az első lépés megtudni mindent az alapkonfigurációról, és a *PC-Check* tökéletes munkát végez ezen a téren. A szoftver az alapvető információkon túl egyébként sok olyan adattal is szolgál, amelyeket a hagyományos Windows eszközöket használva képtelenség kideríteni.

### WinRescue 98
Reszkess a Registrydért... Míg ez a bejegyzés-katalógus a legtöbbször megbízhatóan (vagy legalábbis tűrhetően) működik, megvan az esélye, hogy egy alkalommal szégyenletesen cserben hagy, megnyomorítva ezzel a PC-det. Félelemre azonban semmi ok, a *WinRescue 98* semmi perc alatt helyrepofozza a Windows 98 Registryt.

### Windows Registry Guide
A Windows Registry Guide (Registry.com) a legjobb tippeket tartalmazza az elszánt Registry-búvárok számára. Ez a freeware off-line verzió minden bizonnyal az összes Registry-hackelési igényedet kielégíti. Persze azért csak óvatosan...

### RegEdit
A Registry-t kizárólag ezzel az eszközzel szabad szerkeszteni; a leggyorsabb, a legáttekinthetőbb, de ami a legfontosabb, az egyetlen hivatalos módja eme irdatlan méretű kódhalmaz módosításának. Ha okosan használod, akár olyan Windows-beállításokra is rábukkanhatsz, amelyekről azt sem hitted volna, hogy léteznek. És nekünk hidd el, hogy néhány nagyon furcsa dolgot is beállíthatsz...

### MemTurbo
Volt már olyan érzésed 6 órányi folyamatos PC használat után, hogy legszívesebben megtaposnád a Windows CD-t a Microsoft összes többi termékével együtt? Mikor egy program sem fut, mégis, a 128Mb-os RAM-odból egy szabad bájtot sem vagy képes kipréselni? Szabadulj meg az ilyen problémáktól (és a felgyülemlett memóriafoglalásoktól), és változtasd a lebénult memóriát hasznos RAM-má a *MemTurbo* segítségével.

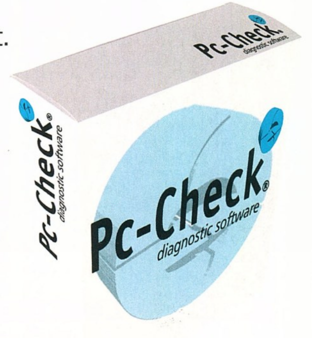
### Ashampoo WinOtimizer 2000
Ha már elárasztottak a felesleges rendszerfájlok és a Registry-d már csak vonszolja magát a sok használhatatlan bejegyzéstől, a *WinOptimizer* a megoldás. Letisztítja a Registry-t, és letörli a felesleges fájlokat; épp csak a kávédat nem főzi meg közben (állítólag az új verzióban már dolgoznak ezen a problémán...)

### BigFix
Ennek a programnak a segítségével a PC-d képes lesz gondoskodni magáról. Csak indítsd el, és a *BigFix* figyel az ismert biztonsági hézagokra és hasonló hibákra, emellett kevesebb lefagyással fut majd a géped. Mindenkinek melegen ajánlott.

### InoculateIT Personal Edition
Aggódsz a vírusok miatt? Ha esetleg még nem telepítettél semmilyen tisztességes vírusölőt, itt a lehetőséged, hogy ezen az állapoton változtass. Ne habozz.

### TweakUI
A Microsoft Windows kiegészítőinek eme hivatalos, ám a Windows-hoz nem csatolt összeállítása csak jót tehet a PC-ddel. A telepítéséhez kattints jobb gombbal az **.ini** fájlra, és válaszd az Installálás funkciót. Annyi hasznos eszköz került bele ebbe az egy csomagba, hogy a végére már kezdtünk gyanakodni, esetleg nem is Microsoft termékkel van dolgunk...

### WinTune
Mielőtt elkezdenéd a barkácsolást, érdemes megtudni, hogy jelenleg milyen jól működik a PC-d. Javasoljuk a *WinTune* használatát, mivel ez az egyik legelterjedtebb és leghasznosabb eszköz erre a célra. **PCF**

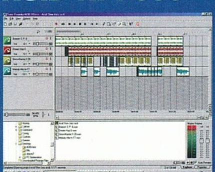



**És ez csak ez egyik a sok közül... hogy préseljük rá mindezt a CD-re?**

### Frissítsd a PC-Check-et!
Szeretnél mindent kihozni a gépedből? Tudni akarod, miért dadog a *Quake 3* annak ellenére, hogy már a létező összes hardvereszközödhöz letöltötted a legújabb drivereket? Nos, a *PC-Check* megoldást kínál mindkét problémára – azonban ha még teljesebb irányítást akarsz a PC fölött, jobb, ha megrendeled a szoftver legújabb verzióját. Ezzel már csak egy gond van: nem ingyenes. A jelenlegi frissítés a 4.60a, amelyet megvásárolva még egy CD tesztelő programot is kapsz ajándékba – további információért keresd föl a gyártók honlapját.

## ACID XPress

PCFormat – A sokoldalú PC magazin – Teljes verzió!



**Az *ACID* XPress Windowsos felülete mögött komoly belső rejlik.**



**Ha valamire vetni akarsz egy közeli pillantást, a zoom funkcióval megteheted.**

Az *ACID* egy nagyon komoly hangminta-loop sequencer, és a CD-mellékleten egy speciális verziója található. A használata gyerekjáték – csak húzd be a munkaterületre a felhasználni kívánt .wav fájlokat a beépített böngészőből. A telepítés hasonlóan egyszerű – bár közben felkerül a gépedre az *ACID Pro 2.0* demóverziója is. A szoftver telepítése után újra kell indítani a gépet, és mikor a telepítő a sorozatszámot kéri, nyomj NO-t. Mindezek után már futtathatod is az *ACID XPress*-t. Ha még többre vagy kíváncsi, lapozz a 110. oldalon olvasható leíráshoz!

Ⓕ Sounc Foundry
Ⓘ www.sonicfoundry.com
**Ha csak úgy:** P133, 32Mb, Win95

# Mielőtt megvennéd, próbáld ki!

Vajon tényleg ki akarod adni azt a pénzt arra a szoftverre? Jobb, ha előbb kipróbálod, és aztán döntesz. Egy kicsit segítünk...

SMÉT ÜDVÖZÖLJÜK MINDEN KEDVES látogatónkat... úgy tűnik, a Próbáld Ki a CD-melléklet egyik legnépszerűbb részévé nőtte ki magát. A szoftverek drágák, és csak egy módon jöhetsz rá, hogy megéri-e valamelyiket megvenni: ki kell próbálni. Az internet ugyan tele van próbaverziós programokkal, de mire letöltöd mindet, már rég egy futurisztikus felhőkarcolóban laksz majd, egy lebegő díványon ücsörögsz, és már fogalmad sem lesz róla, mit is akartál azzal a sok szeméttel... Tehát inkább lökd be a CD-t a meghajtóba, és kezdd el telepíteni a programokat... Próbáld ki, mielőtt megvennéd. Micsoda ötlet, hát nem? Tisztára zseniális. Ugye?

## Photoshop 6.0

Rétegek, szűrők, miegyéb. Ha tudod, hogy ezek mire jók, vagy szeretnél rájönni. Hadd mutassuk be a *Photoshop 6* demót. Az olyan termékek közül, mint a *Crayola Quick Paint* és a *Noddy Drawing Xpress* a *Photoshop* azzal emelkedik ki, hogy ezt a terméket használják nap mint nap a profi grafikusok és tervezők. A 6-os verzió fejlettebb vektorkezelő eszközökkel rendelkezik, így könyebb formákat és szöveget szerkeszteni; a PDF támogatás pedig már csak hab a tortán a hihetetlenül változatos és hatékony képtorzító eszközök mellett. A demóban mindent használhatsz, de menteni vagy nyomtatni nem tudsz.

## Norton Utilities 2001

Biztosan szereted kipróbálni, majd leinstallálni a CD-mellékleten található próbaverziókat és játékdemókat; az ezek után felgyülemlő szemét azonban egy idő után drasztikusan lelassítja, végül teljesen tökreteszi a Windowsodat. A *Norton Utilities 2001* egy eszközgyűjtemény, amely nyilvántartja a fájlokat, figyeli a lemezműveleteket és a Registry-t - használatával az ilyen problémákat előzheted meg és javíthatod ki.

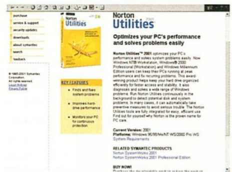
## Poser 4

Mit a legnehezebb rajzolni? Lovat? Fát? Nos, embereket. Már az sem egyszerű, hogy papír és ceruza segítségével örökítsd meg őket, de számítógéppel már igazi bűvészmutatvány. Legalábbis a zseniális *Poser 4* nélkül. Eze egy 3D-s karakter-animációs eszköz animátoroknak és grafikusoknak; 3D embermodelleket készíthetsz vele, ezután animálhatod is őket. A felhasználók képeket, filmeket, beállított 3D-s figurákat hozhatnak létre a tökéletesen kidolgozott emberi és állati 3D-s modellgyűjtemény használatával; sőt, előre elkészített pózok, arckifejezések, gesztusok is helyet kaptak a programban. *PCF*

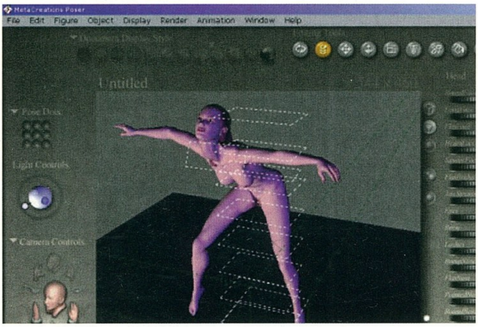
**A szoftverek drágák, és csak egy módon jöhetsz rá, hogy megéri-e valamelyiket megvenni: ki kell próbálni.**




**A grafikus guruk is a *Photoshop 6*-ot használják a gyengébb képek kozmetikázására.**




**A *Norton Utilities 2001* szoftver sok terhet levesz a válladról.**




**Nehéz eldönteni, milyen szoftvert vásárolj – miért ne próbálnád ki az e havi demó-gyűjtemény egy jeles darabját, a *Poser*-t?**

## Mavis Beacon Teaches Typing 2.1.5

PCFormat – Teljes verzió!



**Ha összekevered a billentyűket, a Mavis figyelmeztet. Milyen kedves.**

Miután már jó pár éve nap mint nap a székhez láncolva ülünk, bekötött szemmel – így tanultunk meg vakon gépelni. Ha azonban tudtuk, volna, hogy jobb módszer is akad, mint az, hogy a Kapitány ostorral ver minket, ahányszor csak elrontunk egy billentyűt, biztosan azt választjuk... és itt lép színre a Mavis, egy kellemes módszer a vakon gépelés elsajátítására. A szoftver egyaránt képes megtanítani a kezdőknek az alapokat, illetve letesztelni a komolyabb képességűek tudását.

Átalakulásod az egy ujjal is csak kínlódva gépelő kezdőből, a gépelés polipujjú magiszterévé tesz. Ha még nem gépelsz tíz ujjal, előtted a lehetőség.

Ⓕ The Learning Company
Ⓘ www.mavisbeacon.com
**Ha csak úgy:** 16Mb, Windows

## Secure Up 1.0

PCFormat – Teljes verzió!

Végre elérkezett az idő, mikor megszabadulhatsz az ócska beléptetési Windows rendszertől (a 3.1-es verzió óta gyakorlatilag változatlan), és amelybe a Mégsem gomb elegendő számú megnyomásával könnyedén be lehet törni. A *Secure Up* a biztonság megszállottjainak beteljesült álma, amely az adat-titkosítás rajongóinak kedvére téve lehetővé teszi, hogy a Windows bármelyik – vagy akár összes – részét jelszóval védjük. Eleged van abból, hogy mire este hazaérsz, és leülsz a gép elé, a gyerekeid átállították a hátteredet és most a South Park szereplői bámulnak rád? Semmi gond – az ilyen jelentéktelen dolgokat mind jelszófüggővé teheted, azonban ez áll a komolyabb funkciókra is, a virtuális memóriától kezdve a nyomtató-megosztáson át az olyan hétköznapi dolgokig, mint a keresés és az *Internet Explorer* Kedvencek mappájának megnyitása. Az egyes fájlokra is lehet biztonsági beállításokat kérni, ha van valami, amit nem szeretnénk, hogy más is használjon. Még a [ctr]+[alt]+[del] újraindító-kombinációt is blokkolhatod a megbízhatatlan idegenek elől (bár ha mondjuk ott ülnek a gép előtt, a resetet egy ki-bekapcsolással is elérhetik...). És azok számára, akiknek már teljesen elveszett a hite az emberiségben, ott a lehetőség, hogy minden egyes fájlt és funkciót jelszóval védjenek le. A Windows 95 vagy a kora Windows 98 tulajdonosainak installálniuk kell a Data Access fájlt, amelyet a Secure Up mappában találhatnak meg.

Ⓕ Secure Up Corporation
Ⓘ www.secureup.com
**Ha csak úgy:** Pent, 32Mb, Win95

# Shareware!

## Hagyd már azt az internetet! Összegyűjtöttük a legjobb shareware-t, és mindet rápakoltuk a CD-re. Hát nem kedves dolog?

Szegény Zsolti. Egyetlen dologra képes mostanában: aggódni. Aggódik, hátha nem képes minden hónapban a legjobb shareware programokat szállítania. Azután azon rágódik, miként préselje rá gyűjteményét a CD-re. Ezután már olyan kétségbeesett, hogy fel-alá szaladgál az irodában, mindent ledöntve. Mikor egy kicsit lenyugtatjuk, rábírjuk, hogy folytassa shareware-gyűjtő tevékenységét; nos, ekkor kezd el igazán aggódni.

Pedig nem kéne. E havi gyűjteményünkben megtalálható a *Sonique* médialejátszó, néhány kiváló fájlmegosztó programmal egyetemben. Még azonnali üzenetküldésre, felesleges fájlok letörlésére is... egyáltalán, mi a fenéért aggódik állandóan ez a Zsolti?!

## Könyvtár

**Ezekre a nélkülözhetetlen szoftverekre neked is szükséged van, hogy a géped ne csak egy vasdarab legyen. Ne is bootolj nélkülük!**

| | |
|---|---|
| Adobe Acrobat Reader 4.5 | Paint Shop Pro 7 |
| BulletProof FTP | Personal Stock Monitor 5.0.3 |
| Copernic 2000 | Power Archiver |
| Download Accelerator | RAMpage |
| FTP Voyager Browser | RealPlayer |
| Go!Zilla | Stay Connected! 3.1 |
| HyperSnap-DX | System Mechanic |
| ImageForge (Basic Edition) | Visual Day Planner 7.1 |
| Modem Booster 2.2 | WinZip 8 |

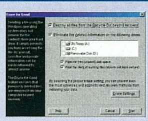
## Terrapin FTP



Tudod, vannak más protokollok is. A HTTP elég jó, de mikor értél el utoljára olyan sebességet vele, mint FTP-n? Szerintünk semmikor, na látod – akkor irány az FTP...

Fejlesztő: Terrapin
www.tpin.com/eu/index.html

## East-Tec Eraser 2000 v3.0



Na, ismerd be. Biztos, hogy egy csomó kétes származású fájl csücsül a gépeden. Ennek a programnak a segítségével letörölheted őket egyszer s mindenkorra – senki nem talál rájuk, bár igaz, hogy te sem...

Fejlesztő: East Technology
www.east-tec.com/eraser/

## Sonique 1.9



Már unod a *Winamp*-ot, de szereted a plug-injeidet? Gond egy szál se. Ugyan a *Sonique* csak a saját plug-injeit képes használni, azokat nagyon jól! Töltsd le a saját verziódat a hivatalos weboldalról...

Fejlesztő: Lycos
www.sonique.com

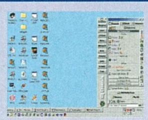
## CoffeeCup Free Viewer Plus 2.5



Nézegesd és szerkeszd képeidet ezzel a hasznos kis progival. Emellett még tömörítheted, vagy akár egy website-ra is kiküldheted őket. Nem rossz!

Fejlesztő: CoffeeCup
www.coffeecup.com

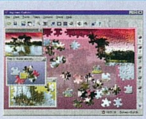
## ICQ 2001b



Az *ICQ* egyszerűen a legnépszerűbb üzenetküldő kliens, és nem ok nélkül – nem minden üzenőszoftverrel küldhetsz faxot, e-mailt, és chat-elhetsz, ugye?

Fejlesztő: Mirabilis
www.icq.com

## Jigsaws Galore



Meglepő módon, a teljességgel közömbös téma ellenére, ez egy kiválóan leprogramozott szoftver. Csak vess rá egy pillantást, és tudni fogod, mire gondolunk.

Fejlesztő: Gray Design Associates
www.dgray.com

## 1st Page 2000



A HTML szerkesztők gyakorta megbízhatatlanok, de ez a szoftver kis idő alatt nagy rajongóközösséget toborzott. Te is vesd bele magad a HTML mélyébe!

Fejlesztő: Evrsoft
www.evrsoft.com/1stpage/

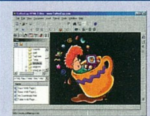
## WebCam-Control-Center 4.1




Hasznos kis kütyük ezek a webkamerák... és nem csak az illegális pornóipar szempontjából. Akár mozgásérzékelőként vagy folyamatos adattovábbítású média készítésére is felhasználhatók.

Fejlesztő: Marc Schneider
www.marcweb.de/webcam.htm

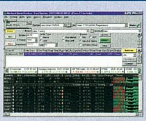
## CoffeeCup HTML Editor



Nem ismered a HTML-t? Nem kell szégyellned magad. Csak szerezz egy jó kis vizuális HTML-szerkesztőt, és semmi perc alatt kész az oldalad. Ez itt például tele van meglepően hasznos elemekkel.

Fejlesztő: CoffeeCup
www.coffecup.com/editor/

## QuoteTracker 2.0.4



Ha érdekel az értékpapírok és részvények alakulása, az árfolyamok weboldalainak folyamatos nézegetése elég idegesítő dolog. Ez a szoftver mindezt megteszi helyetted, neked csak az eredményekkel kell foglalkoznod.

Fejlesztő: 2GK
www.quotetracker.com

# Shareware!

## Minek fecsérelnéd a neten töltött idődet szoftverre vadászva? A *PCF* minden hónapban szállítja a legjobb shareware-adagot...

A LEGJOBB SHAREWARE ÉS FREEware programok letöltése folytatódik. Valami olyasmit kell elképzelni, mint a Szent Grálért folytatott harc, csak ez a cyberspace-béli verzió kevésbé izgalmas és nem Jézus kupájának megtalálásáért folyik; azonban azon a napon, mikor megtalálja azt az ingyenes programot, amely szó szerint mindent megtesz, amire az olvasóknak szüksége van, végleg visszavonul. Addig is itt láthatók munkájának legújabb gyümölcsei, közöttük A könyvtár, amely az abszolút legszükségesebb darabokat tartalmazza. Ez tulajdonképpen olyan hosszasra sikeredett, hogy bele sem fért minden – a *RAMpage*, amely géped RAM használatát figyeli, lemaradt róla.

## Könyvtár

**Minden hónapban összegyűjtjük a legalapvetőbb alkalmazásokat – amelyek nélkül tisztességes PC-felhasználó nem élhet meg – és egy kényelmes helyre tesszük őket: ez a Könyvtár.**

| | |
|---|---|
| Winzip 8 | Bullet Proof FTP |
| Paint Shop Pro 7 | Go! Zilla |
| PowerArchiver | Copernic 2000 |
| RealPlayer | Personal Stock Monitor 5.0.3 |
| Modem Booster 2.2 | FTP Voyager Browser |
| System Mechanic | Visual Day Planner 7.1 |
| Adobe Acrobat Reader 4.5 | Stay Connected! 3.1 |

## Audio CD Maker



Illegális MP3-kat töltesz le a netről, ahelyett, hogy megvennéd a CD-ket? Ejnye. E programmal már CD-t is készíthetsz kalóz-gyűjteményedből. Bár legálisabb célokra tervezték...

Fejlesztő: Avantrix Inc
www.avantrix.com

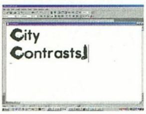
## Sonique 1.90



Kinek kell egy újabb média-lejátszó? Hát mindenkinek! Ez itt például felettébb dizájnos, és ingyen termékhez képest még a minősége is jó. Minden PC-n ott kell lennie!

Fejlesztő: Team Sonique
http://sonique.lycos.com

## City Contrasts Free Font




Sosem lehet elég betűtípus a gépeden, legalábbis ezt mondják. Íme, a legújabb ajánlatunk az unalmas hétköznapok feldobására. Ja, ingyenes, meg minden.

Fejlesztő: .ttf
www.ttfon.com

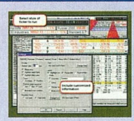
## 3S Accounting



Egy nagyon népszerű számlázóprogram. Még *Corel* vagy *Office* alkalmazásokba is exportálhatsz! Akkor van nagy segítségedre, ha magadnak könyvelsz.

Fejlesztő: Clarisys
www.clarisys.ca

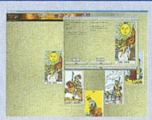
## DynaQuote



Egy újabb tőzsdei elemző. Hogy van-e olyan jó, mint a *PSM* a Könyvtárral? Te döntöd el. Ezzel a programmal elkészítheted a saját portfoliódat a Netről szerzett információból.

Fejlesztő: Programmable Media Inc
www.dynaquotes.com

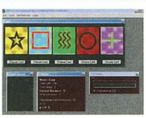
## ES Tarot and Rune Reader



Ha babonás, kíváncsi vagy, esetleg csak unatkozol, egy dologra van szükséged: egy jó kis Tarot- és Rúnajóslásra. És ha nem akarsz pénzt kiadni a jósnőnek, megteszi ez a kis alkalmazás is.

Fejlesztő: EchidnaSoft
www.occultsites.co.uk

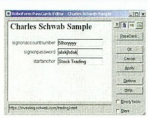
## ESP Test



A benned rejlő pszicho-energiák már lyukat fúrtak a fejedbe? Tudd meg, hogy parafenomén vagy-e – a Zener kártyatesztet szimuláló csodaszoftver majd elmondja.

Fejlesztő: Andreas Ahslund
Nincs weboldal

## AI RoboForm




A *RoboForm* használatával nem kell az űrlapokat újra és újra kitöltened – csak írd be az adataidat, és ez a hasznos kis freeware alkalmazás automatikusan megteszi helyetted mindezt.

Fejlesztő: Siber Systems
www.roboform.com

## QuickVCD Player



Még mindig van egy halomnyi rossz minőségű, teljesen használhatatlan videó CD-d? Ne hagyd őket kárba veszni! Nem kell a lejátszásukhoz más, mint ez az ingyenes kiegészítő és egy *Media Player 6*.

Fejlesztő: IZ
http://server16.hypermart.net/imraan/

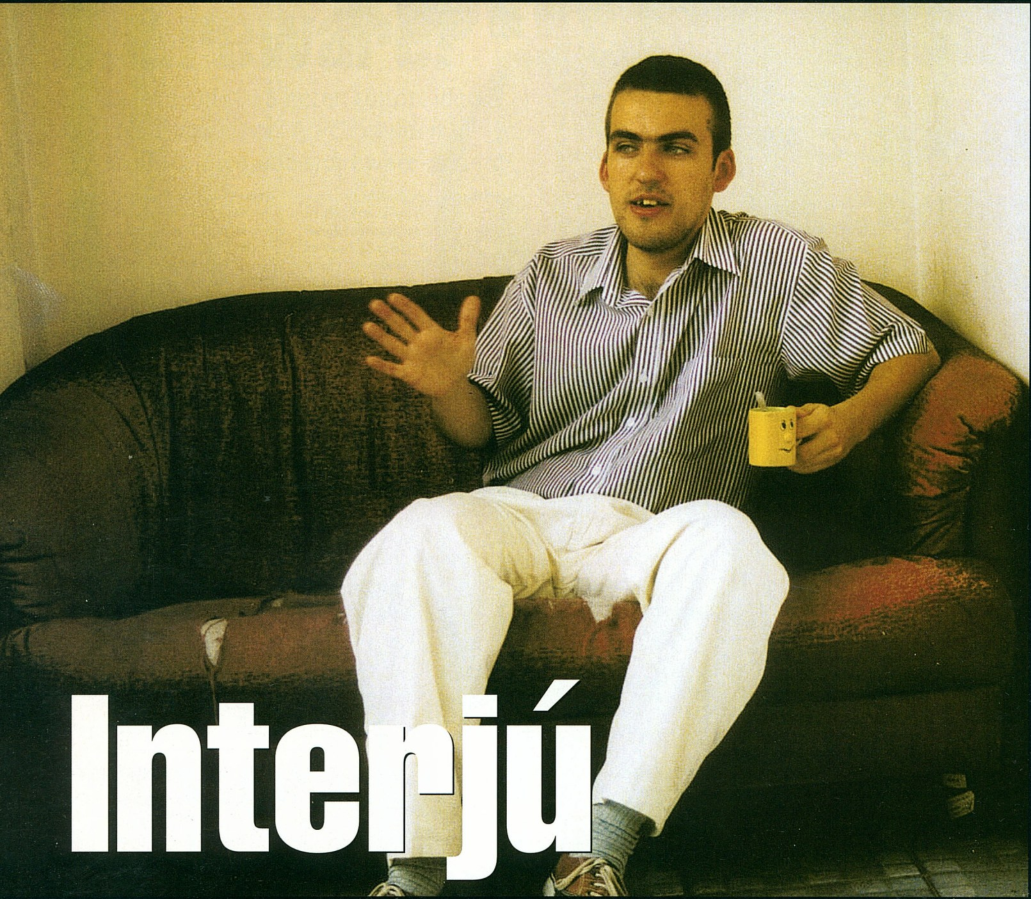
## AbiWord



Ez a legkisebb szövegszerkesztő, amit valaha is láttunk, de az egyik legjobb is. Nincs megpakolva zseniális lehetőségekkel, de teljesen ingyenes, ami sokat javít a magítélésén.

Fejlesztő: AbiSource
www.abisource.com


A sokoldalú PC magazin
PCFormat
A következő szám
megjelenik július 25-én.



# Interjú

Minden kornak megvoltak a legendái.
Ki ne emlékezne Sid Meier-re, John Carmack-ra vagy Peter Molyneux-re. Senki sem tudja mi szükséges ahhoz, hogy valaki híres játéktervező legyen. Sugár Róbert a Philos Laboratories egyik project manager-e. Jelenleg az *Imperium Galactica* legújabb részén dolgozik. Ő mesél erről a szakmáról.

*PC Format:* Mindenekelőtt elmondhatnád, hogy mi az, ami miatt bekerülhettél ebbe az újságba.

**Sugár Róbert:** Játékprogramokat fejlesztek lehetőleg Sci-fi témában. Általában mindenki szeret játszani, mert hogy az nagyon szórakoztató (azt mondják). Egy játékot kitalálni és elkészíteni még sokkal szórakoztatóbb tud lenni. Izgalmas végigkísérni, ahogy egy ötletből folyamatosan kialakul egy olyan rendszer, ami sok embernek szórakozást tud nyújtani. Valaki kitalál valamit, amihez mások hozzátesznek ötleteket. Majd jönnek a grafikusok, akik mindezt láthatóvá teszik. Jelenleg egyébként az *Imperium Galactica 3* játékon dolgozom. Gondolom ez már elég ok egy újságcikkhez.

*PC Format:* Miért pont a Sci-fi játékokat részesíted előnyben?

**SR:** Mindig is nagy Sci-fi rajongó voltam és remélem leszek is. Már gyermekkoromban volt szerencsém megismerkedni a *Space 1999* (*Alfa holdbázis*) című sorozattal majd jött a *Star Wars*, a *Star Trek*, a jó kis *Babylon 5* és még sok minden más. Ezekben főleg a környezet kidolgozottsága és a végtelen lehetőségek fogtak meg. Csodálatosnak találtam, hogy minden egyes űrhajó az utolsó szobáig meg van tervezve és, hogy a szereplők valósághű életrajzzal rendelkeznek.

*PC Format:* Hogyan kezdődött számítástechnikai pályafutásod?







**Sugár Róbert:** Első számítógépeim C64, AMIGA 500 és hozzájuk hasonlóak voltak, melyeken inkább játszadoztam, minthogy komolyabb dolgokat fejlesztettem volna. Habár az első programozási tapasztalataimat ezeken szereztem meg.

Hivatásszerűen 1996 óta foglalkozom játékprogramok fejlesztésével. Először egyszerűbb logikai játékokat készítettem – néhány haverommal közösen – melyeket gyűjtemény CD-kre, illetve kisebb magazinok CD-mellékleteire próbáltam elpasszolni.

1998-ban született meg a fejemben egy komolyabb játék elkészítésének az ötlete. Majdnem két évembe került mire összeszedtem egy kis csapatot illetve megismerkedtem a legfrissebb technológiákkal (DirectX és társai). Körülbelül 2000. első hónapjaiban láttunk hozzá különféle engine-ek fejlesztésébe, melynek változatait a mai napig használjuk. 2001. év elején csatlakoztam a Philos Entertainment Rt. fejlesztőihez és kezdtünk bele közös erővel az *IG3* megvalósításába.

*PC Format:* Mit tudnál mondani a most készülő játékodról?

**Sugár Róbert:** Az *Imperium Galactica 3*, valamelyest szakítva a sorozat eddigi elemeivel a stratégiai szintről, áthelyezi a hangsúlyt a taktikai szintre. Természetesen a bolygóközi birodalmat még mindig a játékosnak kell irányítania, de a hajók közti összecsapások kidolgozására helyeztük a fő hangsúlyt. Minden egyes egység részletesen kidolgozott, még a lövegtornyok is irányba állnak a lövéshez, és az irányításuk teljességgel a játékos kezében van. A történet különálló küldetéseken keresztül folyik, de az újrajátszhatóság elérése érdekében véletlenszerű feladatok is megjelennek.

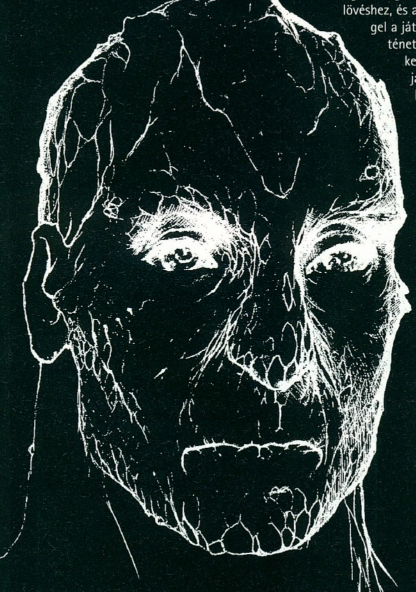
*PC Format:* Mik voltak a legnagyobb nehézségek a program fejlesztése alatt?

**Sugár Róbert:** Talán a legnehezebb volt megtalálni azokat a szakembereket, akik segítségével meg lehet valósítani az elképzeléseket. No meg maga a fejlesztés sem egy egyszerű dolog. Nem könnyű olyan játékokat készíteni, amik jól néznek ki (jobban, mint az elődeik) és gyorsak is (kis gépeken is egész jól futnak). Szóval minden projektnél vért kell izzadni (túlórák, hétvégén is dolgozni kell, éjszakázás, nem folytatom).



*PC Format:* Mit szeretnél csinálni tíz év múlva?

**Sugár Róbert:** Tíz év múlva már kevésbé akarok a gyakorlati megvalósítással foglalkozni. Sokkal szívesebben dolgoznék játéktervezőként és a programozóknak csak tanácsokkal segítenék. Ha mindez még egy saját cégen belül is történne, akkor az már a hab lenne a tortán. PCF



**„Első számítógépeim C64, AMIGA 500 és hozzájuk hasonlóak voltak, melyeken inkább játszadoztam, minthogy komolyabb dolgokat fejlesztettem volna."**
**– Sugár Róbert**

**PC Format** A sokoldalú PC magazin

SZERKESZTŐSÉG

**Magyarországi szerkesztőség**
UNITED MEDIA LAPKIADÓ KFT.
1021 Budapest, Hűvösvölgyi út 54. III. épület
Tel.: (1) 394 0016
Fax: (1) 275 2717
E-mail: pcformat@unitedmedia.hu

**Felelős kiadó:** Siklósi Zoltán
**Főszerkesztő helyettes:** Horváth Henrik
**Tördelőszerkesztők:**
Sebeszta Péter, Csikos Attila
**CD szerkesztő:** Gerhák Zsolt
**PR kapcsolatok:** dr. Klausz Anikó
**Project Manager:** Tóth Mónika
**Munkatársak:** Orbán Róbert, Nagy György, Gőz Attila, Szedenik Enikő, Vass András, Drapos Gergely, Béres Endre, Varga László

**Nemzetközi szerkesztőség**
Future Publishing, 30 Monmouth St
Bath BA1 2BW
Tel: 01225 442244
Fax: 01225 732275

**Főszerkesztő:** Dan Hutchinson
**Főszerkesztő helyettes:** David Bradley
**Játékszerkesztő:** Ross Atherton
**Vezető művészeti szerkesztő:**
Rob Crossland
**Művészeti szerkesztő helyettes:**
Kai Wood
**Technikai szerkesztő:** Andy Lindsay
**Produkciós szerkesztő:** Katharine Davies
**Tervező:** Kai Wood
**Fotók:** Pete Canning, Rick Buettner, Katharine Lane-Sims, Amanda Thomas
**Munkatársak:** Mike Abolins, Richard Allen, Owen Bailey, Graham Barlow, Chris Buxton, Richard Cobbett, Andy Hutchinson, Andrew Lindsay, Kate Little, Gary Marshall, Jim McCauley, Nick Merritt, Adam Oxford, Steven Raynes, Ben Rogerson, Paul Rose, Jonathan Smith, Mark Sutherns, Paul Tonsend, Pete Travers, Luis Villazon, Mike Williams, Trevor Witt

**Kiadó:** UNITED MEDIA LAPKIADÓ KFT.

**Előfizetés:**
Budapest, Hűvösvölgyi út 54. III. épület
Telefon: Tel.: (1) 394 0016
Fax: (1) 275 2717

**Hirdetésszervezés:**
Tel.: (1) 392 7617
Fax.: (1) 275 2717

**Nyomda:**
Veszprémi Nyomda Rt.

**ISSN:**
1585-6909

**Terjesztés:**
MÉDIA TRADE Bt. Tel.: (1) 352 0662

**Terjeszti:**
Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
és regionális részvénytársaságok,
a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a kiadó.

Future PUBLISHING

A Future Publishing Magazines folyóiratairól további információk találhatók az interneten a következő címen:
http:/www.futurenet.co.uk







# Az Istén állatkertje

## Tolakodó operációs rendszerek

A Windows XP lélegzetelállítóan szép! El sem hinnéd, mikre képes a Microsoft új operációs rendszere.

Vigyázz! A „Nagy testvér" figyel téged.

*[Egy nappali, valamikor a közeli jövőben. Mr. Hacker éppen telefonál]*

**Mr. Hacker:** Az egész PC gyorsabban működik, a net kapcsolatom még annál is optimalizáltabb, mint amikor megvettem a Pentium III-t!!! Igazán elégedett vagyok ezzel az operációs rendszerrel, és...

*[Kopognak az ajtón]*

**Mr. Hacker:** ...ne haragudj, le kell tennem. Valaki kopogtat. Majd jövő héten beszélünk. Persze, szia, mami!

*[Odasétál az ajtóhoz és kinyitja. Két rendőr áll előtte.]*

**Első rendőr:** Mr. C. Hagbard?

**Mr. Hacker:** Igen?

**Második rendőr:** Mr. C Hagbard az Eschaton Gardens 10 szám alól?

**Mr. Hacker:** Igen, én vagyok.

**Első rendőr:** Ismertebb nevén hagbard23@hotmail.com?

**Mr. Hacker:** Ööö... igen?

**Első rendőr:** Velünk jönne, uram?

**Mr. Hacker:** Van valami probléma?

**Második rendőr:** Önnek is könnyebb lenne, ha most egyszerűen velünk jönne a kapitányságra.

**Mr. Hacker:** Bevallom őszintén, inkább nem mennék.

**Első rendőr:** Ez esetben letartóztatom szerzői jogok megsértéséért, szoftverkalózkodás megkísérléséért, és tiltott drogok birtoklásáért.

**Mr. Hacker:** Ki a fene mondta magának ezeket?

**Második rendőr:** A számítógépe, uram. Tagadja talán, hogy lopott MP3 fájlok találhatók a merevlemezén?

**Mr. Hacker:** Ööö, azt hiszem, valaki küldött nekem mailben egy Uhrin Benedek dalt.

**Első rendőr:** Pontosan, uram. Új operációs rendszere ezt észlelte, és értesítette a megfelelő szerveket.

**Mr. Hacker:** Hát ez kész röhej. Mi van a tiltott drogok birtoklásával?

**Második rendőr:** Egy e-mailt küldött a Hotmail szolgáltatást használva, melyben leírja, hogy mennyire élvezte a „nyolcadikat", és hogy milyen „csúcsminőségű árut" szerzett be az előző nap.

**Mr. Hacker:** Az *A Nyolcadik volt. Beethoven Nyolcadik Szimfóniája.* Az új Hi-Fi rendszeremen hallgattam, ami pedig valóban csúcsminőségű árú. Bang & Olufsen.

**Második rendőr:** Akárhogy is, itt a házkutatási parancs, hogy átkutathatjuk a lakását tiltott drogok után, uram.

**Mr. Hacker:** Várjon! De hát én nem csináltam semmi rosszat!

**Első rendőr:** Nem, uram? Mi van akkor azokkal a kalóz játékokkal?

**Mr. Hacker:** Mi, az emulátorhoz? De hát azok ősrégiek!

**Második rendőr:** Akkor is kalózverziók. A PC megtalálta őket, és elküldte róluk a jelentést. És ami azt a szégyenteljes kísérletét illeti, hogy egy teljes lopott regényt próbáljon saját munkájaként kiadatni... nem találok szavakat.

**Mr. Hacker:** Lopott regény? Az én regényem? Arról beszél, amit én írtam?

**Első rendőr:** Nem az a kérdés hogy ki írta, ugye, uram? Ön a Hotmaillel küldte el a kiadójának, amely ponton az a Microsoft kizárólagos tulajdonává válik. Ön elfogadta a licencet, uram. A tudatlanság nem szolgálhat mentségként.

**Mr. Hacker:** Letartóztatnak a PC-ről szerzett megkérdőjelezhető hitelességű bizonyítékok alapján?

**Második rendőr:** Igazából nem mi szereztük be, uram. Önként szolgáltatta az adatokat. Minden benne volt az operációs rendszer és az e-mail szolgáltatás licencszerződésében.

**Mr. Hacker:** Rendben, rendben, de hol a letartóztatási parancs?

**Első rendőr:** Ez az a rész, ahol ütni fogjuk, ha nem jön velünk. Ezt szeretné, uram?

**Mr. Hacker:** Igazából nem. Lesz tárgyalás is?

**Első rendőr:** Ebben az évben már nem, uram. Nincs elég helyünk, Természetesen, amennyiben együttműködött volna, talán lett volna rá lehetőség.

**Mr. Hacker:** Sajnálom. De akkor ez az egész nem lett volna ilyen vicces.

**Második rendőr:** Vicces? Talán azt hiszi, vicceltünk? PCF



# Még több er ajándékba



Ha most vásárol hp LH 6000 vagy LT 6000r netszervert 2 vagy 3 processzorral, egy Xeon™ processzort kap hozzá ajándékba! Ha pedig 4 proceszszoros szervert vásárol, 2 darab Xeon™ processzor az ajándék!

invent

- Intel Pentium III Xeon™ Processor, 700 MHz
- 256 MB standard RAM (8 GB-ig b víthet )
- 2 csatornás RAID Controller
- 12 Hot swap winchester hely
- 8 szabad PCI bemenet (ebb l 4 db hot plug)
- 3 év helyszíni garancia, másnapi megjelenéssel
- Rack-es változatban is

**TOVÁBBI INFORMÁCIÓÉRT HÍVJA VEV SZOLGÁLATUNKAT VAGY KERESSE FEL WEBLAPUNKAT!**

**(1) 382 1111** tel./www **www.hp.hu/pc_szerverek/lh6000**



SIEMENS
H PANNON GSM
09.01.00 06:20
Internet Menü
M 35
Pannon Praktikum
előfizetés+
Siemens M35i
ajándék válltáskával
bruttó 36 900 Ft
Ebből bruttó 3 600 Ft lebeszélhető!
Passzol a zsebedhez.
A részletekről és a további készülékajánlatokról érdeklődj bemutatótermeinkben (Budapesten: Károly krt. 3/A, Fáy u. 4., Lurdy Ház - Könyves Kálmán krt. 12-14., Rózsakert Bevásárlóközpont - Gábor Áron u. 74-78/A, Pólus Center - Szentmihályi út 131., Váci út 20-26., Eurocenter Bevásárlóközpont - Bécsi út 154., Duna Plaza - Váci út 178.; Budaörs, Baross utca 165.), területi képviseleteinken, hivatalos viszonteladóinknál országszerte, vagy hívd a 06 20 922 0120-as telefonszámot, és üzletkötőnk Budapesten kérésedre felkeres! Akciós ajánlatunk a készlet erejéig tart, és visszavonásig érvényes. A készülék csak Pannon GSM SIM-kártyával használható. Pannon GSM nonstop ügyfélszolgálat: 06 20 920 0200. www.pannongsm.hu
PANNON GSM
Az élvonal.